ARMORED CORE

Beitz

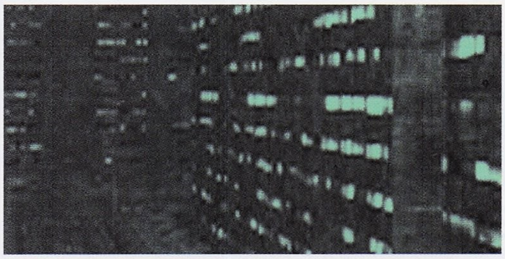
アーマード・コア

EXTRA GARAGE VOL.1

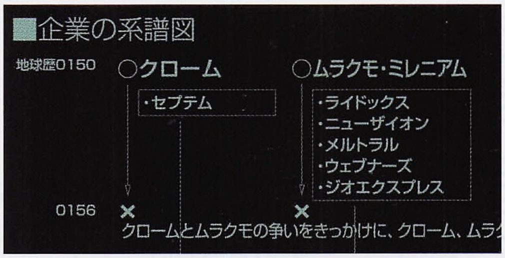
ワールドクロニクル(上)

目次 CONTENTS

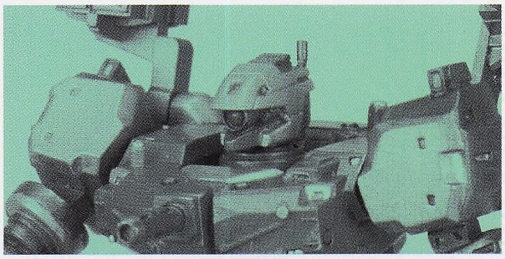
Pick UP



歴史の真実を照らし出す→P04



社史より正しい企業の歩み→P12



どこまで行くAC技術→P30

STAFF

Editorial
Alfred Lothar Wegener
Charles Francis Richter

Design
Hiroki disir Takashima

Photograph
Inge Lehmann
Carl-Gustaf Rossby
Christoph Buys Ballot
George Hadley
Beno Gutenberg

Illustration
Beno Gutenberg



アーマード・コア EXTRA GARAGE

I

ワールドクロニクル(上)

序文 PREFACE

本データは100年近く前に起きた30年戦争から現代までの歴史を、企業の利権に関係なく紹介することを目的としている。何故戦争は起こったのか、戦争から人類はどう立ち直ったのか。それを紐解くことは、人類に戦争がいかに無益かを思い出させてくれるだろう。

地球暦0230　筆者

本データ中の略号

MT（Muscle Tracer）

AC開発の母体となった機体。もとは汎用作業機械として開発されたが、後に戦闘用に転用された。現在ではACの汎用性に対して用途・局地毎に細分化され、特化した能力を持つ機体として開発されている。

AC（Armored Core）

強力なジェネレータを内装した基本シャーシであるコアに、さまざまなアタッチメントを接続。あらゆる状況へ能動的に対応できるコア構想（コアシステム）という規格により、MTは飛躍的に進化した。コア構想に基づき、さらに武装化された汎用兵器がAC、アーマード・コアである。

FCS（Fire Control System）

ACの火器管制をつかさどり、サイトの大きさ、ロック可能な距離などに影響を与える重要なパーツである。

LCC（Large scale enterprises of Central Committee）

正式名称は企業中央委員会。火星の統治機構として地球政府によって設立された組織。

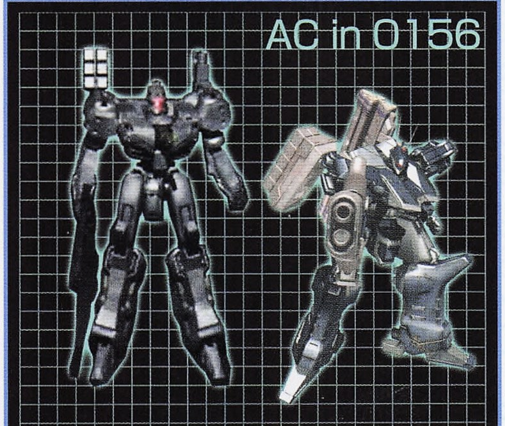
目次
年表
大深度戦争
火星の歴史
企業の100年
SHARP EYE
インタビュー

最新世界史年表 CHRONOLOGICAL TABLE

1度は地上を滅ぼした大破壊と呼ばれる国家間の大戦争、そして地下世界で企業が起こした大深度戦争（30年戦争）。2度の戦争により、多くの文化財や歴史を記す貴重な文献は失われてしまった。しかし、いまでも弛まぬ努力によって、失われたはずの文献や資料を探し出す学者たちがいる。ここでは、そんな歴史学者たちの最新の研究に基づいた地球暦の年表を紹介しよう。

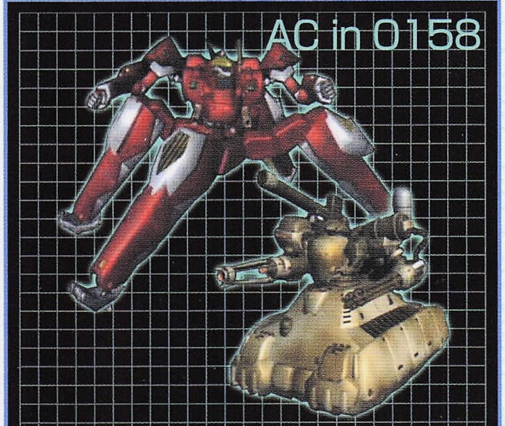
地球歴	
0070	世界規模での人口増加に対応するため、大規模な地下都市の建造が開始される。
0096	火星テラフォーミング第一次計画実行。人工知能ロボットを搭載した船団が火星に送られる。
0106	人類が引き起こした未曾有の厄災である大破壊により、地上環境が破壊される。地下世界はシェルターとして機能し、その後人が住むには環境が悪化しすぎた地上からの移住が進められた。
0107	アイザックシティ他、同時期に存在した複数の地下都市を基盤に地下社会の整備、拡張が進められ、人類は地下へと移住する。地下での生活環境の確保に、企業が中心的な役割を果たす。
0110	都市環境が一応の安定を迎え、都市間での交流が活発化。各都市の代表的な企業による連合組織、企業体連合が形成される。
0115	企業体連合により、地下社会全域の包括的な開発、運営を目的とした"百年計画"が提唱される。以降、計画の進行によって地下世界での都市機能が拡大、同時に経済的な対立が激化。
0130	地下世界のほぼ全勢力がクロームとムラクモ・ミレニアムの2社に統合され、あらゆる局面での衝突が本格化する。
0156	アイザックシティにおける、クロームとムラクモ・ミレニアムの企業対立が深刻化し、両企業が共に崩壊する。同時期にレイヴンズ・ネストも機能を停止する。その後、統制を失った小企業間で、支配権を巡る紛争が激化（大深度戦争）。
0158	アンバークラウン事件。
0186	大深度戦争終結。この戦争により地下世界は大幅に疲弊。人類は自然環境が回復の兆しを見せ始めていた地上へと、徐々に戻り始める。

■AC in 0156



この時代にACの基本は完成し、以降のACの基礎となる設計が成された。2脚、4脚、逆関節、タンクという脚部が規格として統一されたのもこの時代。特徴としてこの時代のACは、主に企業の極秘任務に使用されるものであり、対AC戦闘の強さよりもさまざまな作戦に対応できる汎用性の高いセッティングが重視された。

■AC in 0158



地球暦0158、小企業同士の紛争から徐々に地下世界全域が戦争状態へと突入していく。ACにも兵器として戦場での活躍が求められたが、崩壊したクローム、ムラクモ・ミレニアムに代わる規模のAC開発企業が現われず、流通しているのは未だクローム製、ムラクモ・ミレニアム製のパーツが中心であった。

年表とAC技術

年表には歴史的事実の他に、当時のテクノロジーと時代背景をつなぐキーワードとしてその時代のAC技術を紹介した。

当時の映像資料について

大深度戦争当時の映像資料はただでさえ数が少なく、そのほとんどが激しく損耗している。本データに使用したACの資料は、そのような資料のなかから、比較的状態の良いものを厳選して使用した。

テラフォーミング

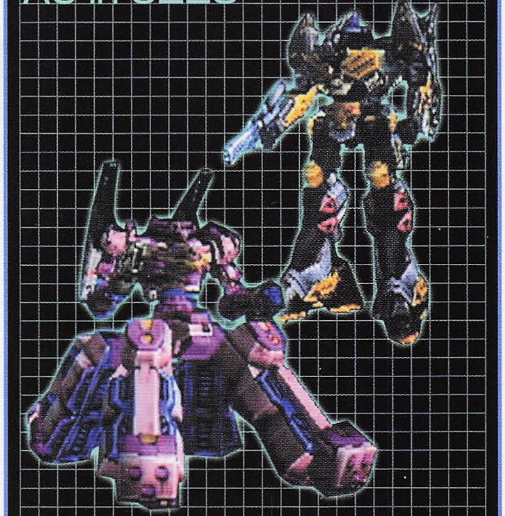
地球化。この場合は火星の地表環境を作り変え、人が住める環境にすること。火星移住の第1次計画としてロボットによるテラフォーミングを行ない、第2次計画として人間が移住する予定であったが、大破壊により忘れさられることとなる。

アンバークラウン事件

アンバークラウンという地下都市において、ウェンズデイ機関が開発した試作兵器を巡る一連の事件全体を指す。

■AC in 0223

AC in 0223



大深度戦争で企業の生産力自体は疲弊したが、ACの開発技術は向上した。その結果、大深度戦争後にはACにオーバードブーストやエクステンションといった新技術が搭載され、この時代ではそれが当たり前になっている。ACの主な活躍の場は火星に移っており、火星の地形に対応したパーツが数多く市場に出回っている。

■AC in 0228

AC in 0228



火星に続き地球の治安が悪化し、AC活躍の機会は非常に多くなっている。レオス・クラインが起こした火星でのクーデター処理にエムロードが手間取っている隙に、1位エムロードと2位ジオマトリクスのACシェアが逆転し、市場に流れるパーツの数もジオマトリクスがエムロードを引き離しに掛かる状況となっている。

地球歴

0187 地下世界停戦委員会結成、大深度戦争の停戦処理にあたる。停戦条約とともに戦争条約であるアイザック条約を締結。

0188 地下世界停戦委員会は停戦処理後解散する予定であったが、企業間情報網再構築、企業所有地の確定などに利用されたため存続する。委員会は残存する各組織の兵力を統合し、強力な指導力を発揮。その主導の下で地下世界は復興を始める。

0190 地下世界停戦委員会を中心として、人類の生活圏復興のため地球政府が創立される。地球政府は極度に疲弊した地下世界の状況を打破するために地上復帰を計画。地上環境の調査を開始する。

0191 部分的に地上環境が居住可能なレベルであると判断した地球政府による、地上移住の推進。

0196 ジオマトリクスが旧ムラクモ・ミレニアムから継いだデータのなかに大破壊以前の火星移住計画を発見。火星探査を行なった結果、火星でテラフォーミングが進行していたことが明らかになる。同年ジオマオリクス社は調査団を派遣。火星が人間の住める星となっていることを確認する。

0199 火星への移住開始。当初は住環境や食料環境整備のための労働者がほとんどの割合を占めた。火星への移住は火星調査のアドバンテージから、常にジオマトリクスの主導で行なわれる。

0210 地球政府、火星の統治機構としてLCCを設立。

0223 火星社会が軌道に乗り、企業間の熾烈な争いが見られるようになる。同年、企業間の争いに紛れて、LCCの特殊部隊フライトナーズに所属していたレオス・クラインのクーデターが起こる。

0228 火星のクーデターにより地球政府が軍事力強化を始める。それに対して力を持つ企業の反発、いまだ地下世界に住む武装組織の台頭などが目立つようになる。

0230 本データが発表される。

オーバードブースト

ACのコアに装備された新機能で、ロケットブースタを用いて一時的にACを亜音速にまで加速することができる。

エクステンション

大深度戦争後に開発された新パーツで、肩部横に装着する。現在はブースタ、連動ミサイル、迎撃ミサイルの3種類のパーツが存在する。

アイザック条約

大量破壊兵器の使用禁止、生物兵器の使用禁止などが定められた停戦条約。名の由来は大深度戦争最大の激戦地であったアイザックシティから。

地球政府

地下世界停戦委員会を前身とし、人類の生活圏全域を統括する機関。大深度戦争を経て生き残った、主だった企業、組織、レイヴンらの代表によって設立された。

LCC

地球政府によって設立された火星の統治機構。ただし地上の復興を優先するという地球政府の方針により十分な人員を有しているとはいえず、企業に主導権を握られている。

フライトナーズ

LCCの統治能力強化のため、地球政府が編成し火星に送った治安維持部隊。メンバーの中核に現役レイヴンを高給で雇い入れていた。隊長は地球のアリーナにおいてナインブレイカーとして勇名をはせたレオス・クライン。

ナインブレイカー

地球のアリーナ、火星のアリーナに関わらず、アリーナのランキング1位に与えられる称号。レイヴンズ・ネスト時代の伝説のアリーナチャンピオン、ナインボールから来ていると思われるが、詳しい由来は不明。9人の最強ランカー（ランキング1桁）を打ち破り、その上に立つ者＝ナインブレイカーとする説もある。

かつて人は地下をも戦場にした

いま明らかになる大深度戦争の真実

かつて人類は新たなる住居とした地下で、大深度戦争と呼ばれる戦争を起こした。人類は何故戦争を繰り返したのか、その発生と構造についてレポートする。

協力:デニス・ガボール
(アルヴェーン教育センター高等研究員)

大深度戦争とは、ほぼすべての地下積層都市を戦場として地下世界を壊滅的に疲弊させた、30年に渡る争乱である。その構造を理解するため、まずは大深度戦争の激戦地となったアイザックシティの成立から、戦争へ至る過程を分析する。

アイザックシティの成立

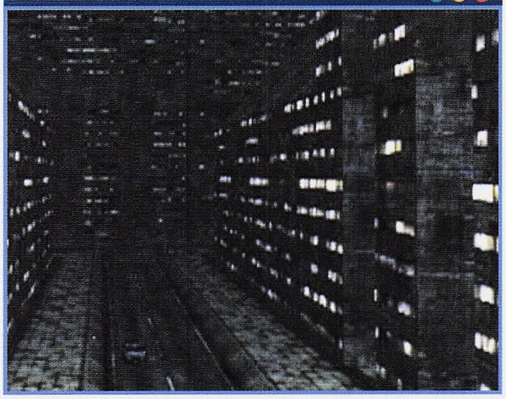
大量破壊兵器の使用によって引き起こされたとも言われている大破壊は、自然環境を壊し、地上は人類の住めない土地となった。そこで人類の新しい住処となったのが地下複合都市である。

地下複合都市は人口増加問題を解決するため、大破壊以前に建設されたものだ。人々は大破壊を逃れるシェルターとして地下複合都市を利用し、やがて新しい住まいとするために地上から移住を開始した。地下複合都市で力を持ったのは、生活環境の整備を行なった各地下都市の企業である。都市環境が安定すると、各都市の代表的な企業は企業体連合を組織し、地下社会全域の包括的な開発、運営のために百年計画を提唱する。百年計画とは、完成までに100年を要するような壮大な理想都市計画であり、完成の暁には争いのない理想社会が実現するはずであった。

しかし大破壊の混乱がおさまり社会が正常化するに従い、計画を遂行する企業体連合に不和が広がりはじめた。そして、この計画を利権利用する企業が現われ出した。大深度戦争の直前になると、百年計画自体は各都市の有力企業が利権を得るためだけに継続されていたようだ。

アイザックシティは最初に作られた地下複合都市である。そして他の都市のモデルとなり、世界最大の規模を誇る経済、産業の中心地として繁栄していった。しかしそれも企業体連合が企業同士の競争激化とともに解散するまでであり、アイザックシティがクロームの手に渡った地球暦0120付近から、徐々に歪みが生じていった。

■ネオアイザック



■アイザックシティ



アイザックシティの構造

ここでアイザックシティの構造を解説しよう。アイザックシティは上層、中層、下層、最下層の4層に分けられる。これに発電施設や宇宙港などの施設を合わせたものがアイザックシティである。

デニス・ガボール略歴

0180年フォートガーデンにクロームの重役の子として生を受ける。その後大深度戦争の混乱のなか、研究都市スワンレイクに避難。同都市の企業が共同出資するスワンレイク大学院卒業後、大学在籍中に行なっていた歴史研究の功績により、アルヴェーン教育センターに研究員として招かれる。研究センターでは30年戦争の歴史研究を担当し、その研究が認められ、0223年高等研究員の資格を授与される。

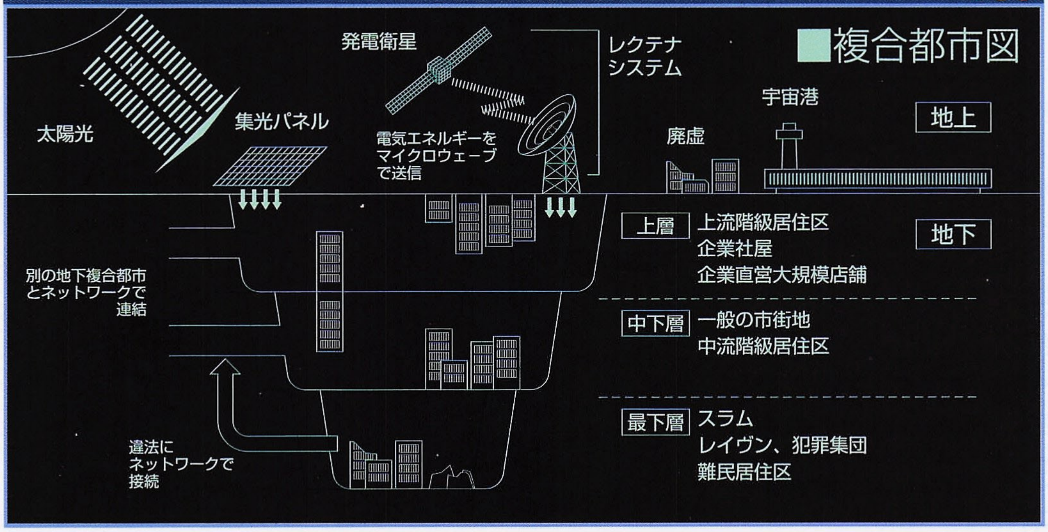
ネオアイザック

荒廃し、機能不全に陥ったアイザックシティから避難するために、アイザックシティの地上部分に作られた都市。地球政府が地上を開発するための足がかりとなった。現在は地下部分、つまり旧アイザックシティの再開発が盛ん。下はかつてのアイザックシティの映像である。

企業体連合

大破壊後、地上から消え去った国家という存在に代わって人々を導くため、地下世界の企業が結束して作り出した組織。百年計画を進行していたが、企業同士の対立が活発になり、消滅した。

■地下複合都市



都市の各ブロックにはナーヴというコンピュータネットワークが張り巡らされ、それがそのまま他の都市と接続し、世界を結んでいる。

都市上層部は百年計画の理念に沿って建設された計画都市の面影を残しており、主に企業の役員やエリート社員の居住区として利用されていた。企業の社屋があるのも上層部である。

その下、中層部と下層部には一般の市街地が広がっており、市民の多くが居住し、経済活動の場となっていた。市街地の周囲、特に下層には生産ブロックが隣接しており、アイザックシティで消費されるほとんどの製品が生産されていた。

都市のブロック間は交通網が整備されており、移動は容易である。しかしアイザックシティでは百年計画の乱れから次第に交通渋滞が目立つようになる。特に問題なのは最下層であり、スラム化した場所では建物の劣化が著しく、場所によっては道路が違法建築によって寸断されている箇所すらあったという。これらの区画は都市の管理企業であるクロームの目すら届かず、レイヴンなどの非合法な存在を始め、犯罪集団や未登録市民の居住区としてさまざまな問題の発生源となっていた。

企業の対立が生む争い

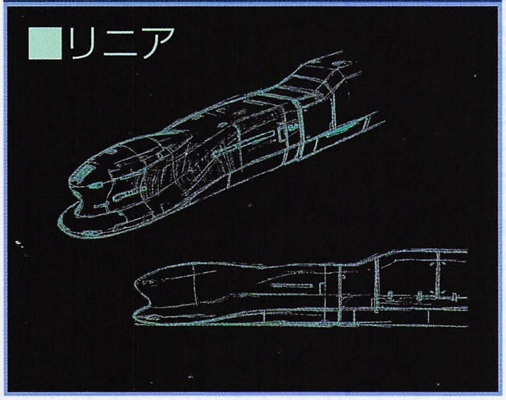
アイザックシティを管理していたのは、当時ACやMTなどの軍需産業でNo.1のシェアを誇っていたクロームである。アイザックシティのクロームへの依存度は高く、アイザックシティにとってクロームは必要不可欠な存在であった。

しかし、いくらクロームの影響力が強くともアイザックシティは地下世界の生産、流通の中心であり、その特性上クロームのほかにも多くの企業が参入して経済活動を行なっていた。

クロームにとってこれらの企業は邪魔になることもあり、お互いのシェアを巡って度々衝突があった。特にクロームとムラクモ・ミレニアムのシェア争いは過酷で、往々にして実力行使を伴うものであった。そのため彼らはガードと呼ばれる私兵組織を作り、またACパイロットとして傭兵であるレイヴンを金で雇い、戦いを繰り広げた。

ただし大深度戦争以前の抗争は戦争状態の時と違い、市民を巻き込まないように市街地では行なわれず、生産ブロックにある互いの工場や研究所、工場などを戦場とするものであった。

■リニア



地下複合都市

地下に階層化されて建造された巨大な複合都市。ビーハイブとも呼ばれる。地上部分にはレクテナシステムと呼ばれる発電設備が設置されており、発電衛星が太陽光を変えて作り出した電気エネルギーを、マイクロウェーブを使用し地上に送り届けている。地上には他に宇宙港が設けられており、他都市への物資、人員の輸送用にSSTO、つまり単段式軌道往還機が使用されている。これは一度大気圏を離脱し、目的地で再突入するもので、通常の航空機より非常に速度が速い。また、軌道上との物資のやり取りのために、HLLV、大重量打ち上げ機を使用している。こちらはSSTOよりはるかに重量のある物体を軌道上に運搬するための機体であり、人口湖を使った打ち上げと、着水を行なっていた。

ナーヴ

この時代のコンピュータネットワーク。あまねく世界を繋いでおり、スラム化した地下複合都市下層部分では、違法にナーヴに接続している。端末との接続はアクセスナーヴという規格で統一されており、アクセスナーヴという用語はナーヴそのものとしばしば混同されて用いられた。

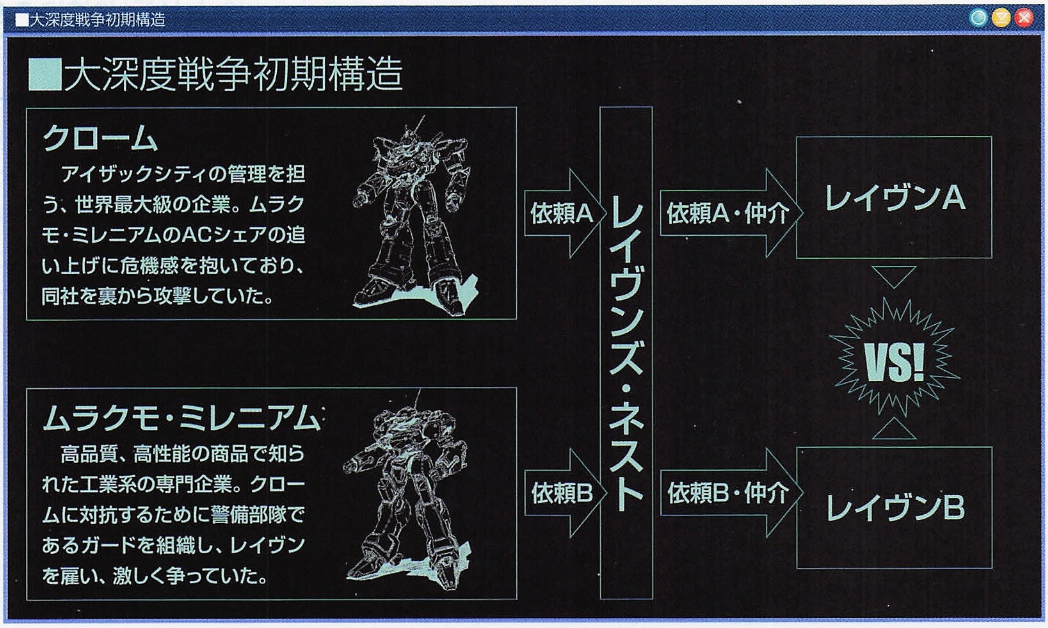
都市内部

都市内部には左のようなリニアやケーブルが整然と配置されており、空間を最大限に効率よく活用している。

リニア

都市内部には左のようなリニアやケーブルが整然と配置されており、空間を最大限に効率よく活用している。リニアはコンピュータによって制御され、24時間人々の足として運行されている。

■大深度戦争初期構造



大深度戦争の構造

大深度戦争は元々クロームとムラクモ・ミレニアムの、アイザックシティにおける争いに端を発している。クロームはアイザックシティの管理企業であり、世界でも最大級の規模を持つ。対するムラクモ・ミレニアムは、優秀な技術者を多く擁する工業系の専門企業であり、特にACの開発に関してはトップクラスの技術を持っている。

大深度戦争が始まる直前、ムラクモ・ミレニアムのACシェアはクロームとほぼ互角にまで成長しており、数年中にはクロームを追い抜くものと見られていた。そのためクロームは圧力やテロを装った実力行使による経営妨害を行なっていたのだが、ムラクモ・ミレニアムもガードやレイヴンを使って対抗。その争いは次第に激しさを増し、最終的には抗争のなかで両社ともに崩壊する。その後、統制を失った小企業間で地下複合都市の支配権を巡る紛争が激化した。これが大深度戦争の始まりである。そして事実上地下世界のほとんどの実権を握っていた企業の崩壊により始まった大深度戦争は、歯止めが利かずやがて地下世界すべてを巻き込み、恒常的な戦争状態を引き起こす。

当時のクロームとムラクモ・ミレニアムの特徴として、企業子飼いのテロ組織を使っての妨害工作が多いことが挙げられる。ストラグルというテロ組織もそのひとつであり、近年の研究でムラクモ・ミレニアムがクロームに対抗するために積極的な資金援助を行なっていたことが判明している。

傭兵レイヴンの活躍

クロームとムラクモ・ミレニアムの抗争の特徴としては、レイヴンの存在も挙げられる。レイヴンとは、レイヴンズ・ネストに登録された傭兵のことである。いまでこそレイヴンとはアリーナに登録された凄腕の傭兵を指す言葉だが、この当時、レイヴンズ・ネストに所属する傭兵はすべてレイヴンと呼ばれていた。レイヴンは企業からの依頼を受けて、その依頼をこなす。企業からの依頼の仲介を行なうのはレイヴンズ・ネストの役目だ。

企業からの依頼は、まずレイヴンズ・ネストに寄せられる。次にレイヴンズ・ネストは依頼を受けるレイヴンを募集し、依頼を託す。こうして間接的に企業に雇われたレイヴンはレイヴンズ・ネストに貸与されたACで出撃し、依頼達成を目指す。

レイヴンを雇う一連の流れはすべてナーヴ上で行なわれる。そのためレイヴンズ・ネストはナーヴ上にしかないと思われており、その主催者も不明であった。しかし近年、ないと思われていたレイヴンズ・ネストの本部が旧アイザックシティ、現ネオアイザックシティ地下再開発地区から発掘された。その中央には完膚なきまでに破壊された大

ガード

企業の警備員という名目だが、軍に近い組織が作られている。しかし、他企業への対面もあるため、レイヴンのような極端な重武装はあまり使用されなかった。ただし大深度戦争の中期に差し掛かるとそのような制約もなくなり、市街地で重武装を施したACやMTが戦闘を行なうようになる。

レイヴンと傭兵

0156年、レイヴンズ・ネストが存続していた頃は、そこに登録している傭兵はレイヴンと呼ばれた。しかし、レイヴンズ・ネストが消滅した後は、傭兵は単に傭兵と呼ばれる。現代では、レイヴンというのは称号であり、上位のアリーナランカーのような一部の凄腕の傭兵たちだけがレイヴンと呼ばれることになる。

レイヴンによる代理戦争

クロームとムラクモ・ミレニアムの抗争の特徴として、レイヴンによる代理戦争という構造があった。そのため、クローム製パーツで固めたACがクロームの施設を強襲するといった光景も見られた。やがてレイヴンズ・ネストが消滅すると、レイヴンたちはバラバラに企業へ雇われ、なかにはそのまま企業の社員となるような者も現われた。

破壊以前のものと思われる巨大なコンピュータが鎮座していた。そのコンピュータのデータ復元を担当している研究者たちは、これこそがレイヴンズ・ネストの主催者ではないか、という可能性を論じている。それどころか、そのコンピュータによってクロームとムラクモ・ミレニアムの争い、ひいては地下複合都市における生活そのものが操られていた可能性すらあるという。

レイヴンたちは大深度戦争の初期において活躍した。それこそひとつの作戦において、ガードを幾ら増員するよりも、より腕の良いレイヴンを雇った方が勝つ、というほどに企業のガードとレイヴンには実力差があったのだ。　そのレイヴンへの依頼を自在に操れるとしたら、クロームとムラクモ・ミレニアムのパワーバランスを調整することは容易だっただろう。そして地下世界を支配する2大企業を操ることにより、間接的に地下世界そのものの運営を操ることもできたかもしれない。

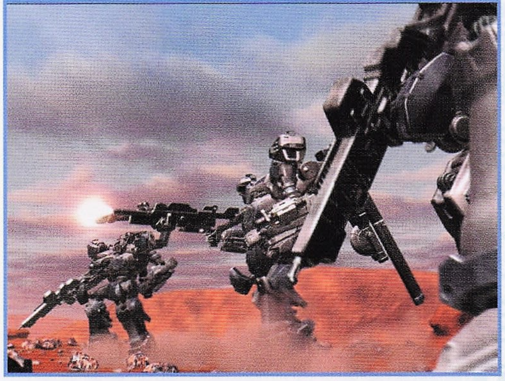
コンピュータの破壊の時期と、ナーヴ上からレイヴンズ・ネストが消えた時期は完全に一致するという。クロームとムラクモ・ミレニアムの崩壊に加えてレイヴンズ・ネストの突然の消滅により、企業とレイヴンたちは混乱し、大深度戦争は多くの企業を巻き込んで地下世界全体へ急速に広がっていった。それは地下世界の管理者が消えたことによる、バランスの崩壊だったのかもしれない。

すべては仮定の話である。我々が大深度戦争の真実を知るまでには、もう少し、このコンピュータの復元が終わる時を待たなくてはならない。

■火星での戦闘01



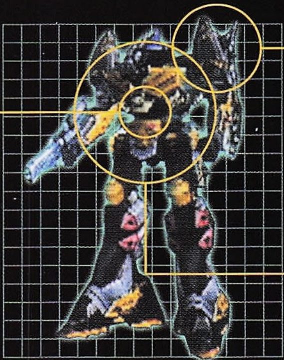
■火星での戦闘02



■戦争により進化したAC

■戦争により進化したAC

大深度戦争は地下世界を荒廃させたが、同時に技術の最先端であるAC技術を進歩させた。特に元はコアにセットされていた冷却機構を抜き出しラジエータとしてパーツ化したことで、ジェネレータに大きな余裕が生まれた。そのため、ジェネレータの余剰エネルギーを使ったオーバードブーストが可能となり、ACは亜音速という速度を手にした。他にもエクステンションを装備することにより、ACをより目的に最適化できるようになっている。

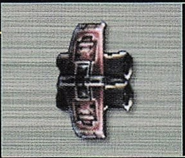


ラジエータ



コアのなかに組み込み、冷却を担当するパーツ。ジェネレータの冷却はもちろんのこと、ACを構成するパーツ全体から発生する熱を冷まし、機体温度を低く保つ。

エクステンション



両肩の横に装備する補助パーツ。補助ブースター、ミサイル迎撃装置、連動ミサイル、追加装甲の4種類のカテゴリが存在する。

オーバードブースト



コアに装備されたロケットブースタ。エネルギーを著しく消耗するが、それまでのACの常識を覆すほどの速度を、ACに与えることに成功した。

石油採掘施設タイド

アイザックシティの地上部分から100kmほど離れると海が広がっている。その海上に作られた石油採掘施設。クロームが独占し、アイザックシティでの使用や他の地下複合都市への輸出に用いていた。

火星におけるAC同士の戦闘

左の画像は0224年の火星におけるAC同士の戦闘である。上下ともに、すべてのACが傭兵の操るACである。

戦後のAC

左は戦後のACと戦後に追加されたパーツの説明である。大深度戦争時に蓄えられた技術が、戦争後社会が安定するとともに実用化され、左にあるラジエータやエクステンション、オーバードブーストといった新装備を生み出した。

新天地は本当に楽園だったのか

火星から見た近代30年

大深度戦争によって地下という住処を失った人類は地上に逃げ出し、そして火星という新天地を得た。入植から31年、始まったばかりの火星の歴史をまとめる。

協力：J.H.D.イェンゼン
（MEU文学部教授）

火星に人が移住し始めてから31年。火星の人類史は短いが、火星のテラフォーミング自体は大破壊以前から行なわれていた。それを大深度戦争終結後、ジオマトリクスが発見したのである。

どのような経緯で火星の地球化が発見されたのか、まずは当時の社会背景から見ていく。

地球政府の成立

「人は愚かだが、同時にみずから滅びることができないくらいには臆病である」とは大深度戦争に散ったある傭兵の言である。

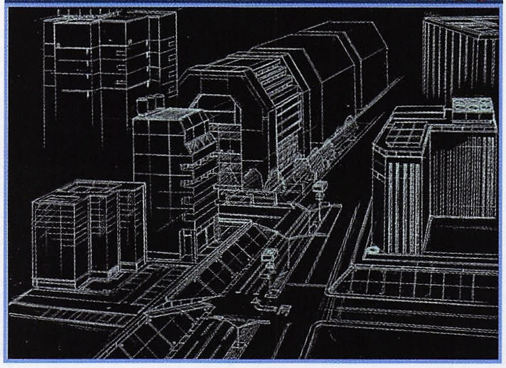
その言葉通り、人類は滅び去る前に大深度戦争を終結させた。ただしそれは終結させたというよりも、どの企業からも戦争を続ける余力がなくなったというのが正確であろう。最終的に戦争開始から30年後、すべての組織が食料の調達に苦戦するなかアイザックシティからクロームが備蓄した食料が発見され、幾つかの大規模な組織がそれを奪い合って激突。大深度戦争は最終局面を迎える。

その後相互に疲弊した各組織は休戦条約であるアイザック条約を結び、暫定的な調停機関、地下世界停戦委員会を作った。委員会は残存する各組織の兵力を統合し、強力な指導力を発揮、その主導の下で地下世界は復興をはじめる。

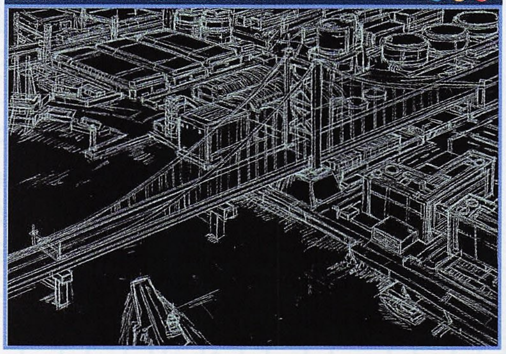
停戦処理が終わると、解散する予定だった地下世界停戦委員会は世界規模の政府機構＝地球政府として再編される。それは疲弊した企業体では人類の生活環境を再編不可能という判断からだった。

地球政府主導の下、地下世界がある程度の落ち着きを見せると、地球政府は疲弊した人類の新しい道として地上復帰を計画、地上環境の調査をはじめる。そして1年後、部分的だが地上の環境が居住可能に回復しつつあることが判明すると、地球政府は本格的な移住計画を推進しはじめた。

■火星の街並み（都市部）



■火星の街並み（港湾部）



火星への移住

大深度戦争終結後、疲弊した企業はお互いに連合を組んだり、合併を繰り返したりして、必死に以前の財力、影響力を回復していった。

旧ムラクモ・ミレニアム系の企業であるジオマトリクスも、多くの企業を連合傘下に収めることで急速に力をつけた企業のひとつである。

ジオマトリクスはごく初期から地上移住計画に参加し、その過程で大破壊以前に行なわれた火星テラフォーミング計画の存在と概要を発見する。

J.H.D.イェンゼン略歴

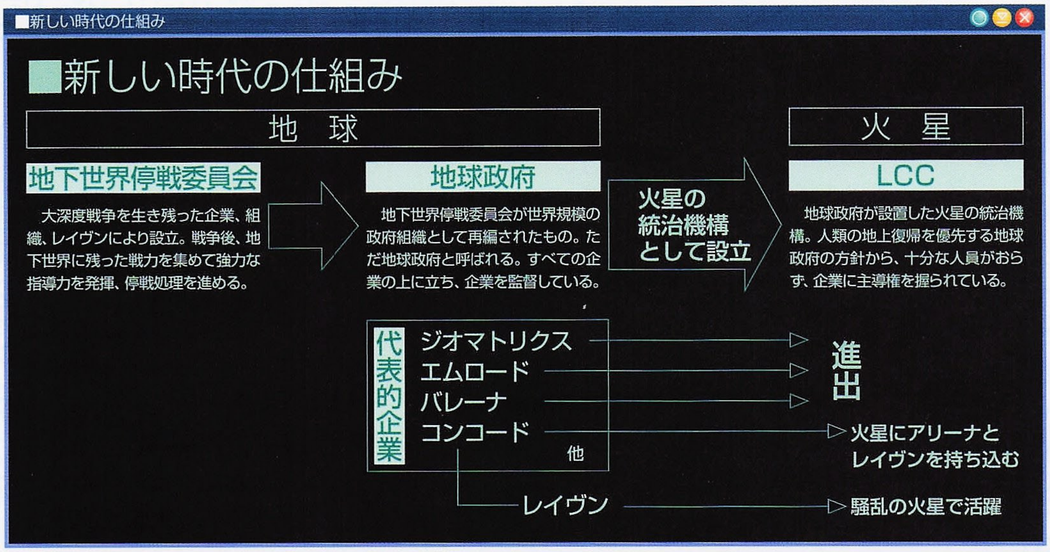
Mars Emeraude University、通称MEU文学部歴史学科教授。0163年に地下複合都市アヴァロン・バレーに生を受け、大深度戦争のなか、極貧の少年時代を過ごす。日雇いの労働をしながら独学で文化人類学を修め、0188年、地球政府の設立したアルヴェーン教育センターの研究員採用試験に合格。その後、0210年にエムロードにヘッドハンティングされ、火星に新しくエムロードが創立したMEUの教授として招かれる。専門は近代火星史。

アイザック条約

停戦条約と同時に結ばれた戦争条約。大量破壊兵器の使用禁止、生物兵器の使用禁止などが定められている。大深度戦争最大の激戦地であったアイザックシティの名をとってこの名前がつけられた。

火星の都市

火星の都市で、比較的穏やかな気候の場所に建つ都市は地球のものとそう変わらない建築物が立ち並ぶ。しかし気候が不安定な土地に建つ都市ほど都市の密閉性が高くなり、都市の外に出なくても暮らすことができるようになる。



それはかつてムラクモ・ミレニアムが、地上にある大破壊以前の遺跡から発掘したデータのひとつであった。早速独自に火星調査を行なったジオマトリクスは、火星が人の住める環境に改造されていることを確認し、火星進出を決定する。

地上環境の整備と移住の準備に追われていた地球政府は火星への対応に関して後手に回る形となり、ジオマトリクスをはじめとする企業サイドが先行して、なし崩し的に火星進出を進めていった。

政府が大きな力を持つ地上であまり利益にありつけていなかった企業は、新たなる市場を求めて火星に進出。20年をかけて火星社会が形成される。

しかしこの時点で火星の気象改造は完遂しておらず、部分的に森林、砂漠、海、湖沼などが存在していた。極端な気候に支配された地域も多く、依然として赤い岩石状の地形がほとんどであった。さらに火星にはテラフォーミングのために働いていた自己進化型ロボットが進化した結果、元の役割から外れたディソーダーがいた。ディソーダーは元々人を襲えないようにセキュリティが掛けられていたが、自己進化を繰り返すうちに人を襲うようになったものたちもいる。しかし、ディソーダーの正体についてはいまだ調査中であり、はっきりと解明はされていない。

このように火星の開発、生活は決して楽なものではなかったが、地上移住の優先権争いを発端とするテロ活動が頻発していた地球では、地球政府及び企業が騒動の矛先をかわすためと、火星での安定した労働力確保のために、市民の火星への移住推奨は行なわざるをえなかった。

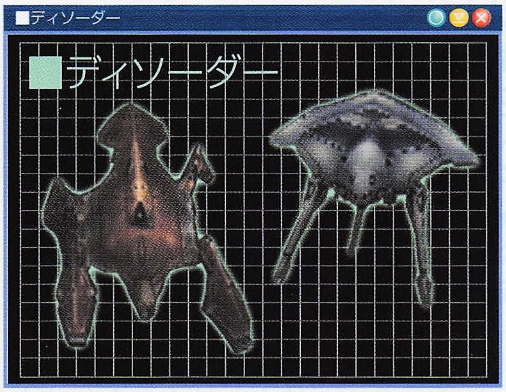
結果、地球政府や企業によるイメージ戦略が徹底され、まるで新天地火星は楽園であるかのようなプロパガンダが成されることとなる。

火星に渡ったレイヴン

この時期、地球では政府の強力な統制により規格化された社会が形成され、比較的安定している。一方、企業主導で発展した火星では激しい競争社会が成立。火星社会の成熟にともない企業活動が活発化すると、火星では再び企業同士による勢力拡大のための闘争が繰り広げられるようになった。

地上の復興を優先する地球政府は火星に十分な影響力を及ぼすには到らず、企業を監視する目的で設置したLCC(企業中央委員会)も形骸化している。

地球政府による統制の弱さは企業間の小規模な



アリーナ

アリーナとは傭兵がACを駆り、1対1で戦うという興行である。現在ではコンコードが運営しているが、元はレイヴンズ・ネストが傭兵たちの賭け試合を興行化したもの。レイヴンズ・ネストの時代はギャンブル色が強かったが、コンコードはスポーツとして売り出しており、さらなる規模拡大を狙っている。成立当初はレイヴンの勢力分散、ゲリラ化を懸念したレイヴンズ・ネストが、傭兵をアリーナに登録させて取りまとめる目的があったと思われる。

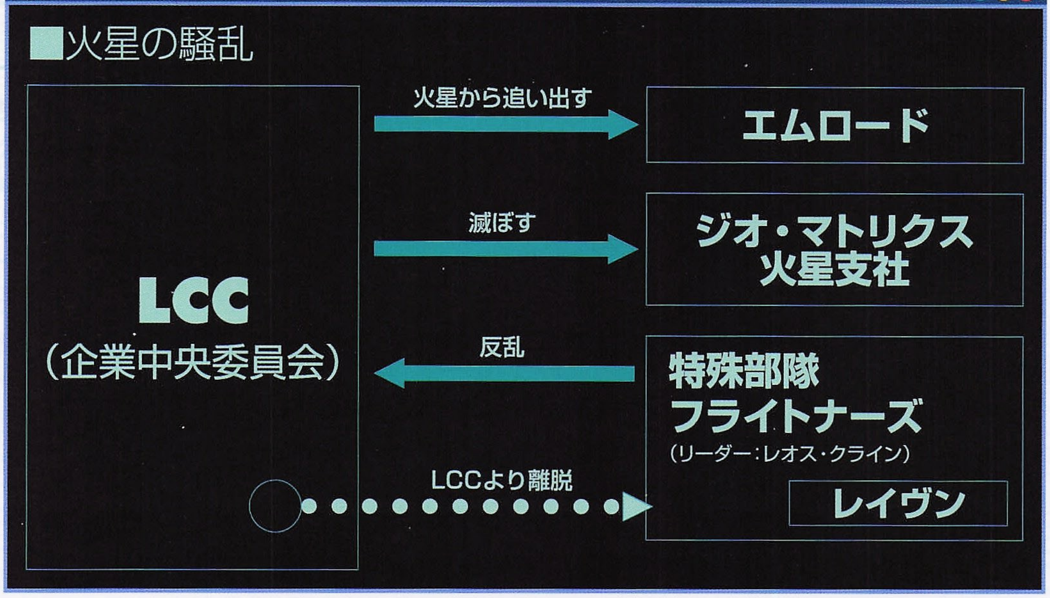
新時代の仕組み

地下世界停戦委員会はそのまま世界規模の政府組織として再編され、地球の情勢は落ち着いた。しかし、地球政府の設立したLCCの力が弱い火星では、地球の企業対立構造がそのまま持ち込まれ、無秩序な状態が続いている。

ディソーダー

火星テラフォーミング計画のために火星に送り込まれた、人工知能と自己複製能力を備えたロボット。そのなかで、自己複製を繰り返して進化するうちに当初の目的から外れたもの。というのが現状のディソーダーに与えられた定義であるが、未だディソーダーの研究は進んでおらず、はっきりとした結論は出ていない。

■火星の騒乱



武力衝突を頻発させたが、対面上企業は自衛部隊程度の戦力しか持つことができないため、火星では再びACを駆る傭兵に活躍が求められた。

彼らは傭兵であってレイヴンではない。そもそもレイヴンズ・ネストが消滅すると同時に、職業:レイヴンというものはこの世界から消えている。大深度戦争中は彼ら元レイヴンたちが傭兵として活躍した。しかし大深度戦争が終わると彼らは仕事を失い、離散することになる。有力な元レイヴンはスカウトされて、コネのある元レイヴンはそのツテで、地球政府や企業へと吸収されていった。

しかし戦うことしか知らない大多数の元レイヴンは傭兵であることを止めず、当時元レイヴンの傭兵たち自身によって運営されていたアリーナの僅かなファイトマネーで糊口をしのぐことになる。

地球政府は彼らの戦力を恐れたが、政府に参入した元レイヴンの口添えと、彼らが金次第で地球政府の戦力にもなることから、表向きはアリーナに限る形で、傭兵は生き続けられることになる。

彼ら戦場を求める傭兵たちは実戦の頻度が低い地球を離れ、火星で開催されるアリーナ要員という名目で次々に火星へと渡っていった。そして各地で起こる紛争に企業から依頼を受けて、かつてと同じく非合法に参戦している。

現在ではレイヴン試験を突破してアリーナに登録された凄腕のパイロットだけをレイヴンと呼ぶ。

レオス・クラインの反乱

軌道に乗った火星社会は、0223年に一大転機を迎える。0223年、激しい競争社会が成立していた火星では企業の抗争が本格化し、ACの戦闘が起こらぬ日はなかった。事態を重く見た地球政府は火星の統治機構であるLCCの統治力強化のため、治安維持を目的とした特殊部隊を火星へと送り込む。

それが特殊部隊フライトナーズである。

フライトナーズは地球政府が火星のLCC救援のために、急遽編成したAC部隊だ。急作りであるが、中核となるメンバーに現役レイヴンを高給で雇い入れており、その戦闘能力は極めて高い。

特に隊長であるレオス・クラインは、かつて地球のアリーナでナインブレイカーとして君臨した過去を持つ強者である。肉体改造を受けた強化人間であり、実年齢は当時90歳近いはずだが、40歳前後の体力と肉体を保っていた。

クラインはずっと以前にレイヴンを引退していたが、フライトナーズ結成の数年前からレイヴン時代のコネを使って地球政府に潜り込んでいた。そしてフライトナーズ設立に尽力し、隊長に就任。みずから選抜した隊員を率いて火星に渡る。

0223年、火星に渡った彼らは実力の高いレイヴンを抹殺し、実質的な企業戦力の削ぎ落としを図る一方、一部のレイヴンをフライトナーズに取り

火星の騒乱

火星においてレオス・クラインに率いられ、フライトナーズは反乱を起こした。彼らはLCCの兵として、まずは企業を攻撃し、その後フライトナーズという組織ごと地球政府から離反した。ただしこのクーデターはレオス・クラインの失踪により、ごく僅かの時間で解決されることになる。

コンコード

火星にアリーナとコンピュータネットワークシステムを持ち込んだ企業。裏では各企業からの依頼を各々の傭兵に提供し仲介料を得ている。

強化人間

プラスと呼ばれる存在。元はムラクモ・ミレニアムが研究を進めていた技術により強化された人間のことで、後に神経系光学繊維化、知覚系直接伝達、肉体強化、などの手術を肉体に施した人間全般を指すようになった。

込み、対企業の一大部隊を編成する。その力は膨れ上がり、火星からエムロードを一時的に撤退させ、ジオマトリクス火星支社を消滅させてしまう。

その後勢いに乗った彼らは、地球政府からの独立宣言を行なう。クラインの目的は、レイヴンによる新しい国家の建国であった。彼は大破壊とともに滅んだ旧世界の人類管理単位である国家を、遠く離れた火星に復活させようとしたのだ。

しかし独立宣言の直後に起こったレオス・クラインの失踪により、フライトナーズは内部から分裂していった。このクラインの失踪には謎が多く、一説によるとひとりのレイヴンがACによる決闘を申し込み、クラインを破ったのだと言われている。

強化される軍備、武装勢力の台頭

クラインの失踪がどのような理由であれ、その真意がどこにあれ、このクーデターが地球政府に与えた影響は計り知れないものがある。

この0223年のクーデター以降、地球政府は軍備を拡張し続ける。その結果、地上移住計画は明確な遅れを見せ始めた。さらに地球政府の軍事力強化は各企業の危機感をあおり、政府の思惑とは裏腹に情勢の混迷に拍車をかけることになる。そして地上移住計画の遅れに対する反発から、地下世界の住人による反政府的武装勢力も産み出した。

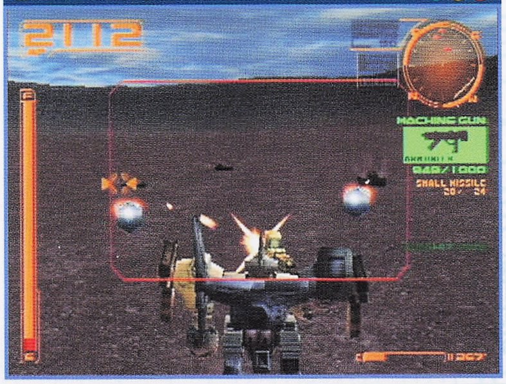
近代30年の歴史は、この混迷の時代、つまり現在へと繋がる。唯一の救いは、地球の混乱がクーデターの傷跡から立ち上がろうとする火星に及んでいないことだろうか。火星ができるだけ早く復興し、地球の地下に住む人たちを救い上げる。そして企業の武力衝突のない社会を作る。これがこの混迷の時代を終わらせる最も確かな方策だろう。

近代30年の次に平和の時代がやってくるかどうかは、火星が真の意味で人類の楽園になることができるか否かにかかっている。

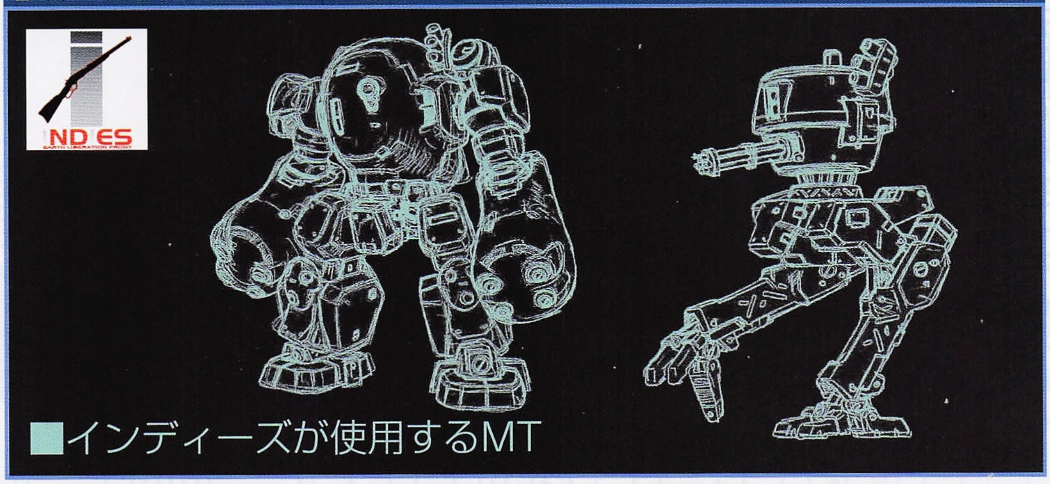
■レイヴンと武装勢力の戦闘01



■レイヴンと武装勢力の戦闘02



■インディーズが使用するMT



クラインの目的

クラインの目的が傭兵による国家の建国だと説明したが、これには他に多くの異説もある。そのほとんどは、彼には他に真の狙いがあった、というものだ。近年、火星に落着したフォボスの瓦礫のなかからクラインのものと思われるACのパーツが見つかった。このパーツやフォボスの落下原因についての調査が進めば、論争に決着がつくだろう。

武装勢力と傭兵

小規模な武装勢力と傭兵が戦った場合、基本的にACの性能差で傭兵が負けることはない。ただし武装勢力のなかには何らかの資金源を持っており、強力な武装を整えている組織もある。そのような組織と戦う場合、傭兵にも相応の覚悟が必要となる。

インディーズ

地下世界を中心に活動している武装組織。数ある同様の組織のなかでも最大の規模を持ち、新たなる統治機構の建設を標榜して、地球政府・企業の双方を標的としている。構成員の多くは地下世界に取り残された貧民層であるが、一部には元レイヴンを名乗る者もおり、戦闘能力は低くはない。左に示すのはインディーズがよく作戦に用いるMTのワイルドグース（左）と、バソールト（右）の映像である。

特集：企業の100年

支配者の栄光と時代の変遷

この世界の行く末を握っているのは、企業である。それは100年前から変化していない。ここでは100年の間に企業たちには何が起こったのかを検証する。

協力：ツィミン・ドン（政府歴史編纂部部長）
ヘンリー・F・オズボーン（ボナパルト大学大学院人文社会系研究所教授）
ハーマン・フォン・メイヤー（ジオマトリクス旧暦研究所上級研究員）

企業連合体の発足と解散

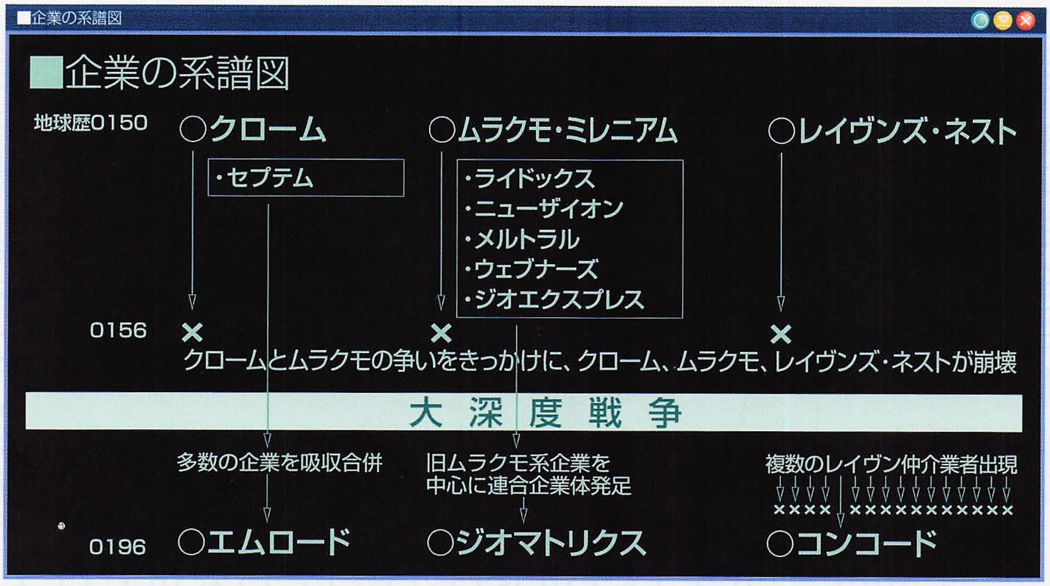
大量破壊兵器の使用によって引き起こされたと言われる大破壊は海面を急激に上昇させ、沿岸部の都市を全滅させた。またその後も連日押し寄せる津波は生物の生存を許さない。大破壊から丸5年以上も燃え続けた火災は熱帯雨林のほとんどを消してしまった。そして過度に酸性化した雨が人の皮膚を焼く地上には、もはや人が安全に生きていける土地などなくなってしまう。

そこで人類はすでに完成し、大破壊を逃れるためのシェルターとして使用されていた地下複合都市に移住する。この際、大破壊で滅び去っていた国家の代わりに、生活環境を確保するために各地の企業が中心的な役割を果たした。以降企業は、地下複合都市内で大きな権力を持つようになる。

やがて都市環境が一応の安定を迎え、都市間での交流が活発化すると、各都市の代表的な企業による連合組織である企業体連合が形成される。

そしてこの企業体連合により、地下社会全域の包括的な開発、運営を目的とした大規模な計画が提唱された。これは計画を完成するまでに百年の歳月を要するため、百年計画と呼ばれた。

百年計画の進行によって地下複合都市の都市機能は大きく拡大した。しかし、都市内での経済活動が活発化しはじめると、連合内に問題が起こり始めた。それは、より多くの利益を上げるという企業の体質に根ざした経済的な対立である。この頃からクロームとムラクモ・ミレニアムが突出し、連合内で中心的な役割を果たし始める。やがて経済的な対立は深刻化し、クロームとムラクモ・ミレニアムがあらゆる局面で衝突をはじめるに至って



ツィミン・ドン略歴

0150年ヘロンヨーク出身。大深度戦争後も地下に残り、多くの地下民へ学術指導を行なう。地球政府関係者にも彼の教え子は数多くいる。現在は政府歴史編纂部の部長。

ヘンリー・F・オズボーン略歴

0186年、大深度戦争が終結した年にアイザックシティに生まれる。その後ボナパルト大学に入学。人文社会学の研究で名を馳せ、同大学の助手から順に教授へと昇格。大学に人文社会系研究所が設置されると、その所長に納まる。

ハーマン・フォン・メイヤー略歴

0202年、火星のジオマトリクス旧暦研究所所員の息子として生まれる。同研究所の教育施設で教育を受けて育ち、異例の早さでそのまま研究所の上級研究員まで出世する。専門は旧史分類学。

企業の系譜図

右に示したのは、0150年時点の企業と、0196年時点の企業の系譜図である。クローム系の企業セプテムが、大深度戦争後多数の企業を吸収合併してエムロードになった。一方ムラクモ・ミレニアムのなかにあった5つの企業が中心となり、企業の連合体として発足したのがジオマトリクスである。傭兵仲介業者としてはレイヴンズ・ネストが崩壊し、その後複数の傭兵仲介業者が出現する時期があったが、現在はコンコードただ1社のみが生き残っている。

企業体連合は解散してしまう。

これ以降企業体連合が推進していた百年計画は、クロームとムラクモ・ミレニアムが利権を拡大するために利用される存在となり、存続されたのは良いがその内容は完全に形骸化してしまった。

クロームとムラクモ・ミレニアム

企業体連合解散後、アイザックシティを手に入れたのはクロームである。アイザックシティは地下世界最大の複合都市であり、アイザックシティを手に入れたことでクロームはムラクモ・ミレニアムとの争いで有利な立場となる。ところが、アイザックシティはその性質上、ムラクモ・ミレニアムとの争いの場になりやすく、不安定な一面も持っていた。そのためクロームは、アイザックシティの他に新しく建設が進められている地下複合都市、アヴァロンバレーまでも手中に収めようと、同じくアヴァロンバレーを狙うムラクモ・ミレニアムと激しく争う。その結果、争いのなかで両社はともに崩壊してしまった。

当時の状況としては、ムラクモ・ミレニアムのACシェアがクロームに迫っていた。さらに、ムラクモ・ミレニアムはアヴァロンバレー開発の初期からアヴァロンバレーに本社工場を移し、クロームとの同都市を巡る争いに一歩リードしていた。

この状況に焦ったクロームはムラクモ・ミレニアムに対し、無理な攻撃を繰り返していた。そこをムラクモ・ミレニアムが雇ったレイヴンに逆襲され、徐々に社会的に不利な立場へと追い込まれていく。そして最後は、アイザックシティを武力制圧して一気に巻き返しを図ろうとしたところをレイヴンに阻止され、崩壊を迎える。

一方ムラクモ・ミレニアムは大破壊を起こしたと言われる兵器を入手し、これを使用しようとしたという大事件をきっかけに地下世界での影響力を失う。これにより2大勢力を失った地下世界は支配権を巡って小企業による紛争が頻発するようになり、大深度戦争に突入する。

結局この地下世界すべてを舞台とする戦争状態は、30年もの長きに渡って続いてしまった。

エムロードとジオマトリクス

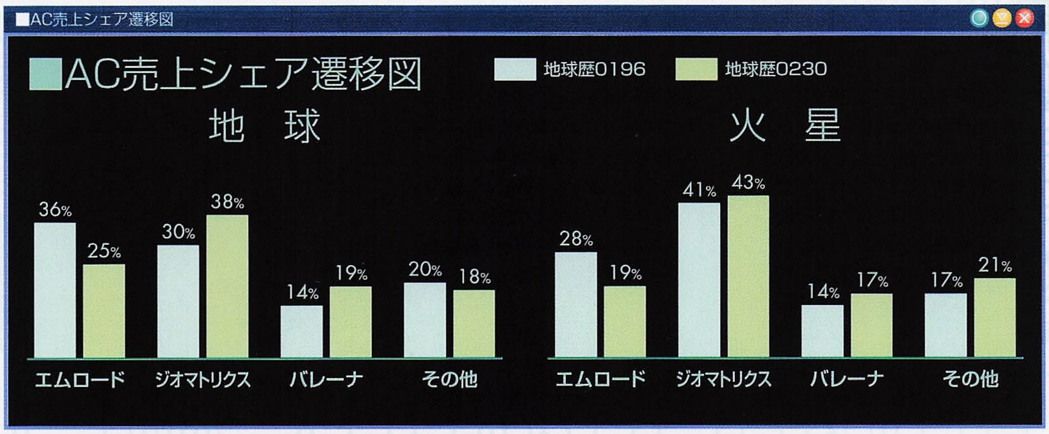
そして現在。大深度戦争終結後は、旧クローム系の企業セプテムが他の企業を合併吸収してできたエムロードと、旧ムラクモ・ミレニアム系の企業が連合してできたジオマトリクスが2大派閥として、他の企業の上に君臨する形となっている。

実際はその上に地球政府があるのだが、このふたつの企業の影響力は地球政府に匹敵するため、地球政府も口を挟むことはできない。ただし、新興の企業バレーナなどはこの2社と地球政府間を上手く立ち回り、徐々にと勢力を伸ばしつつある。

大深度戦争終結後、まず力を得たのは、人類の地上復帰の足がかりとして作られた地上都市ネオアイザックを手中にしたエムロードであった。

エムロード1位、ジオマトリクス2位の構図はその後20年近く変わらなかったが、ジオマトリクスが火星進出のアドバンテージを取ったことをきっかけに徐々にその差が縮まり、エムロードが火星でのクーデターの処理に手間取った隙にジオマトリクスが逆転することになる。

この2社の争いは、まだ終わる気配を見せない。



百年計画

百年計画が成った暁には、あらゆる面で理想的な社会ができるはずだった。しかし企業体連合の解散とともに計画は形骸化し、クロームとムラクモ・ミレニアムが利権を傘に着るためだけに継続された。

アヴァロンバレー

大深度戦争の直前まで建設が進められていた当時の新興都市。第2のアイザックシティとして、アイザックシティで行なわれていた全地下世界の中心となる経済、流通の一部を担う予定であった。この都市の開発主導権をめぐってクロームとムラクモ・ミレニアムの激しい争いが繰り返され、大深度戦争の原因を作った。0156年当時、すでにムラクモ・ミレニアムは本社工場をアイザックシティからこの都市に移動させていた。

AC売上シェア遷移図

左は0196年と0230年のAC売上シェアを比べたものである。企業間の力関係は売上シェアだけで図れるものはないが、AC売上は最もよく企業間の実力が反映されるものであり、経済専門家の分析にも頻繁に使用される。図によると、エムロードのシェアを明らかにジオマトリクスとバレーナが奪っていることがわかる。

100年前のトップ企業

クローム

CHROME

大深度戦争以前のアイザックシティにあった最大の企業で、その規模は世界でも最大級であった。アイザックシティにおける衣食住のほとんどをまかない、百年計画の遂行機関としての役割を一手に担っていた。その業種は多岐に及び、ACなどのさまざまな兵器生産も行なっていたが、それらは人類社会を維持するためのシステムとして認知されており、表立った反論は少なかったようだ。

その成立は大破壊以前までさかのぼるほど古く、企業体連合の中心的存在として、アイザックシティ建設の当初から都市の管理をすることが決定されていた。そのためかプライドが高く、他の企業と交わることをよしとしない性質があった。専門家のなかには、企業体連合の解散も、大深度戦争も、きっかけはクロームが他の企業に対して譲るべきところを譲らなかったせいだという者もいる。

このようにクロームは対外的には融通が利かない企業である。しかし、クロームの管理する都市の市民に対する待遇は行き届いており、地球政府が地上に都市を作る際の福祉モデルケースにもされた。そのため大深度戦争初期のクロームの消滅は、そのほとんどがクロームの保護下にあった、アイザックシティの市民に大きな衝撃を与えた。

ケミカルダイン

クロームと提携関係にあった生化学工業メーカー。主な業務はバイオテクノロジーを応用した合成食品の生産であるが、薬物の開発生産も盛んに行なっていた。クロームの兵器部門が次期主力商品として生物兵器の実験を繰り返していたが、当時の記録を見ると失敗ばかりだったようだ。大深度戦争時には毒ガスという地下世界において禁断の兵器を生産していたが、幸運にも使用の記録はない。あくまで記録によれば、であるが……。

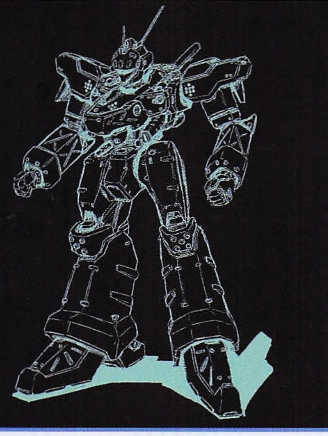
イミネントストーム

アイザックシティを中心に、破壊活動をはじめとするさまざまな非合法活動を行なうテロ組織。人類の地下世界からの開放を標榜していたが、実際はクロームの下部組織であり、クロームの権益確保のためにのみ活動していた。装備は正体を隠すためにクローム製と他社のACやMTを合わせて使用していたが、時にはクロームの新製品の実戦テストを請け負うこともあったようだ。同じテロ組織、ストラグルとは激しく敵対している。

■クローム製ACパーツの特徴

■クローム製ACパーツの特徴

クロームはアパレル、デザインの分野でも名を馳せていただけあり、ACパーツにおいても常にデザイン面をリードしていた。その反面、性能においては質実、保守的であり、新機能の開発よりは細かなモデルチェンジを繰り返して無駄のないパーツを作ることを得意としていた。クローム製ACパーツはひとつのモデルで微妙に性能が異なるパターンが多く存在し、購入者の要求に完全に応えることができるのが長所であった。しかしこの方式はパーツの細分化を生み、クローム製のパーツは操縦が簡単になるがACのカスタムが難しい、というのが当時のレイヴンの定説だったようだ。右の映像はクローム製パーツのみで作成したACである。肩部や脚部の装甲に、後のエムロードへと受け継がれる、直線的なパーツデザインが見て取れる。



会社概要

商号：CHROME Corporation
本社：アイザックシティ Aフロア Aブロック1－30
創立：0088年
資本金：337,800,000,000C
連結扶養人口：15,000,000名

生物兵器

生物兵器はアイザック条約で禁じられたが、この当時はまだ生物兵器というもの自体が完成しておらず、それを禁止する取り決めも存在しなかった。当時の企業は地下世界に君臨する絶対君主であり、危険だからといってみずからの不利になるかもしれないことを事前に取り決めるなどという発想はなかったようだ。

ACの誕生に貢献した技術屋企業

ムラクモ・ミレニアム MURAKUMO MILLENNIUM

MTが完成し実戦に投入されたのは0114年のことである。大破壊により混乱した地球には、兵器を大量に保有する余裕などなかった。

そのため、本来作業用であったMTを戦闘が可能なように改造し、新時代の兵器を作り上げたのである。それがその後コア理論によってACへと進化するのだが、元々MTの基礎技術のなかで、最も難航していたアクチュエーター技術を作り上げたのが、ムラクモ・ミレニアムの研究者であった。

このことから分かるように、ムラクモ・ミレニアムは高い技術力を持つ工業系企業であった。その技術力はACの時代になっても変わらず、0156年にはクロームのACシェアに迫る勢いを見せている。

ムラクモ・ミレニアムは企業体連合解散の折、技術力はあるが資本がない、という企業が連合して誕生した。その後も各企業は技術を高め、技術偏重主義と揶揄されながらも、地下世界に広く影響力を持つ企業に成長する。しかし彼らは技術革新に拘泥するあまり大破壊以前の技術にたどり着き、地上を焼き尽くした衛星砲を入手する。だが結局衛星砲は使用されることなく、大深度戦争の際にレイヴンによって破壊され、その事件をきっかけにムラクモ・ミレニアムは解散してしまう。

ジオエクスプレス

ムラクモ・ミレニアムのグループ内にある運送、旅客会社。後のジオエクスプレス。主に航空機による地下複合都市間の輸送を中心としていた。珍しい輸送手段として荒廃した地上を走り、各地下複合都市を結ぶ長距離列車バルダーを所有していた。バルダーは地下複合都市間の貨物輸送を行なうリニアであり、地上に敷設された線路の上を走った。大深度戦争後の地上復興の際には、このバルダーが各地に物資を届けるために大活躍した。

ストラグル

イミネントストームと敵対していたテロ組織。こういう組織にはありがちだが、市民にはストラグルとイミネントストームとの区別はつかなかったようだ。ムラクモ・ミレニアムがクロームへ対抗するために、資金的なバックアップを行なっていた。主力武装はイミネントストームより強力で、AC、無人戦闘メカ、MTに加え、ムラクモ・ミレニアムが当時開発を進めていたプラス、つまり強化人間たちをパイロットに起用していたらしい。

■ムラクモ・ミレニアム製ACパーツの特徴

■ムラクモ・ミレニアム製ACパーツの特徴

ムラクモ・ミレニアム製ACパーツの特徴といえば、なんといっても新技術を使った高性能パーツである。ただし、突出したスペックを持つパーツは非常に高価であり、制御が難しいため、実戦ではスペック通りの実績を残していない。これは同社がパイロットではなく技術を優先したひとつの結果であろう。ただしACの構成に気をつけるならば優秀なパーツは数多く、当時のレイヴンはミッションに合わせてムラクモ・ミレニアム製のパーツを選び、そのパーツに合わせてAC全体をカスタムする、という手法をよく取っていたようだ。特にその高性能は武器の分野で多く発揮された。ムラクモ・ミレニアム製の武器は、エネルギーライフルの傑作として名高いKARASAWA、一撃必殺のブレードMOONLIGHTと、一時代を築いた名品が多い。



会社概要

商号：MURAKUMO MILLENNIUM
本社：アヴァロンバレー
Gフロアzブロック1－15
創立：0120年
資本金：117,000,000C
連結扶養人口：3,000,000名

プラス

ムラクモ・ミレニアムが推し進めていた、肉体改造により兵士の能力を飛躍的に高めるための技術。改造を受けた人を強化人間とも呼ぶ。当時はACパイロットの能力向上に重点が置かれていた。主な改造として、神経系光学繊維化、知覚系直接伝達、肉体強化などがある。実験的に実用化され、この時期に強化人間となった人間が現在まで生き続けているケースも見られる。

目次
年表
大深度戦争
火星の歴史
企業の100年
SHARP EYE
インタビュー

伝説の向こうに消えたレイヴンたち

レイヴンズ・ネスト RAVENS' NEST

レイヴンズ・ネストとは、大深度戦争以前にあった、様々な伝説を残すレイヴン斡旋組織である。そもそも、レイヴンという言葉を生んだのがこの組織だった。この時代には珍しく、どの企業にも属さない組織としてナーヴ上にのみ存在した。その仕組みは単純であり、依頼主からの依頼と報酬の額をナーヴ上に公開し、レイヴンを募集。先着順で規定の人数が集まったら、レイヴンとミッションごとの契約を結ぶという形式をとっていた。

内部には独自のランキング制度を持っており、危険で難度が高く、また報酬も高い任務はランキングが上位の者にしか斡旋されなかった。

レイヴンズ・ネストは元々企業体連合が百年計画の歪みを、合法、非合法を問わず修正するために発足させた傭兵組織であると言われているが、それが正しいのかどうかは良く分かっていない。

設立はどうあれ大深度戦争以前には、金さえあれば誰でも仕事を依頼できる組織として、アイザックシティだけでなく世界中に知られていた。

しかし報酬の相場が高く、市民からの依頼はほぼ存在せず、企業からの依頼がほとんどであった。市民はどちらかというと、依頼主よりもレイヴンになることを望んでいたようだ。この時代、企業の枠に捕らわれず、自分の腕のみで一攫千金を成すレイヴンは市民の憧れの的だったことだろう。

アリーナでの戦い

ランキング制度は当初こなしたミッションの数や成功度で格付けされていたが、後にアリーナが誕生し、そこでの順位がランキングとなった。アリーナとはレイヴンたちの賭け試合を、レイヴンズ・ネストが興行化したもの。誕生以降、現在までAC同士の1対1という基本は変わっていない。



⬅現在使用されているアリーナの戦場。当時のアリーナにも同様の戦場があった。



⬅アリーナの戦場には、天井が低く上下に機動できない特殊なものも存在した。

当時のレイヴン

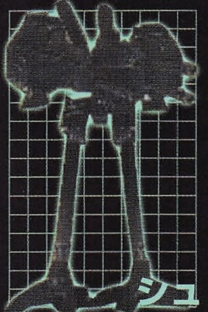
当時のレイヴンの暮らしぶりは、現在の傭兵たちと比べて随分羽振りが良かったようだ。レイヴン自体の数が少なかったことと、レイヴンの数に比べて依頼が多かったため、常に仕事がある状態だったことがその原因である。また依頼料の相場も現在より2、3割は多かったようだ。ただしACの維持費は技術の進歩したいまの常識から外れるくらい高く、レイヴンであり続けるためには稼ぎ続けるしかなかったという事情もある。この時代には1日に3つのミッションを掛け持ちしたり、契約時間が切れると同時に倉庫の襲撃から防衛に仕事を切り替えたりと、嘘のような逸話がいくつも残っている。

ナーヴ上にのみ存在

一説によると、レイヴンズ・ネストには本部があり、そこにある巨大なコンピュータがレイヴンズ・ネストを主催していたという。この説は長い間、レイヴンたちの黎明期に残る伝説のような、単なる都市伝説と思われていた。しかし、近年レイヴンズ・ネスト本部らしき場所が発掘され、研究者の間で注目されている。

■レイヴンへの道 レイヴンズ=ネスト編

■レイヴンへの道 レイヴンズ・ネスト編



⬅レイヴン試験に使用された高性能MT。試験用に機体性能を低く調整していたが、多くの試験者がトリッキーな動きに翻弄された。

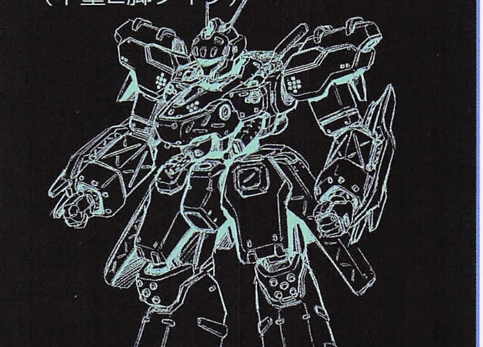
レイヴンズ・ネストでは登録すれば誰でも、レイヴンとしての行動が可能である。ただし、真にレイヴンと認められるのは登録完了後、最初のミッションをクリアしてからとなる。このミッションが実際にはレイヴン試験となるもので、その内容はレイヴンズ・ネストから貸与されたACを用い、シュトルヒ2体を破壊するというものだ。この試験はミッションとして扱われるだけあり、命をかけたものとなる。弱めに調整されているとはいえ、高性能MTのシュトルヒを2体一度に相手する試験は、多くのレイヴン志望者を断念させた。

大深度戦争当時のAC技術

企業の歴史はまたACの進化の歴史でもあった。ここではいままで紹介した大深度戦争時代の企業が作っていたACや、レイヴンズ・ネストに所属するレイヴンが駆っていた当時のACを紹介しよう。以下の画像は大深度戦争時の貴重な映像資料を元に描かれた復元画である。2脚、逆関節、4脚と、脚部パーツによって変わる基本的なシルエットは現代のACとほとんど同じであることが分かる。

■大深度戦争当時のAC(中量2脚タイプ)

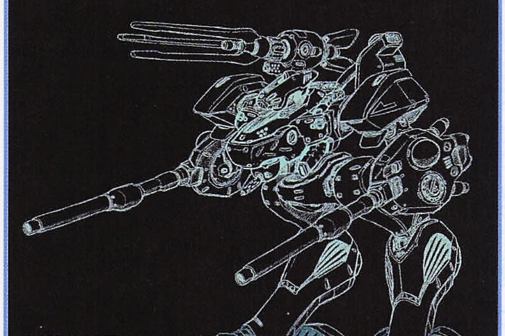
■大深度戦争当時のAC
(中量2脚タイプ)



現代でも基本とされる中量2脚タイプ。当時はその扱いやすさから、愛用者が多かった。ACの汎用性を体現したような機体であり、武器を変更することで、あらゆる任務に対応できる。この機体は恐らくクロームの機体を元に、装甲を強化した機体のようだ。胸周りにエムロード製ACのデザインに繋がる系譜が見て取れる。

■大深度戦争当時のAC(逆関節軽量タイプ)

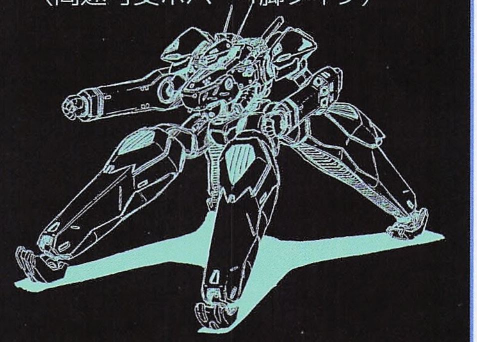
■大深度戦争当時のAC
(逆関節軽量タイプ)



逆関節軽量タイプ。脚部はホバータイプの逆関節脚部を装備している。地面から僅かに浮いて滑るように動くホバータイプの脚部は、機動性が向上する。しかしその反面、反動や衝撃に弱かったため、現代では逆関節脚部には使用されていない。この機体は腕部にデュアルキャノンを装備して攻撃的な構成にしている。

■大深度戦争当時のAC(高速可変ホバー4脚タイプ)

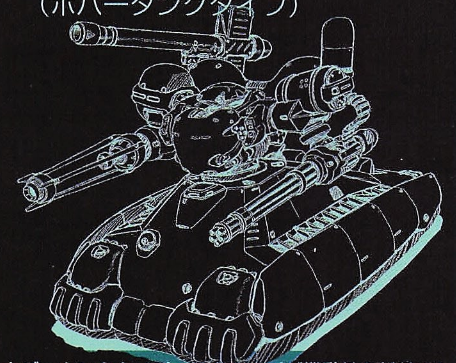
■大深度戦争当時のAC
(高速可変ホバー4脚タイプ)



高速可変ホバー4脚タイプ。現代でいうELF-DEX-2Fのように、低速移動時と高速移動時で変形する脚部を使用したタイプ。高速移動時は足が伸び、重心が低くなる。腕は非常に射撃に特化した形をしている。汎用性の求められる現代では、ここまで特化したパーツは開発されること自体が稀である。

■大深度戦争当時のAC(ホバータンクタイプ)

■大深度戦争当時のAC
(ホバータンクタイプ)



ホバータンクタイプ。このタイプが機動性を犠牲にして高い積載能力と防御力を持つのは現代と同じ。この当時はホバー技術が開発されたばかりで流行していた。特徴は腕部で、現代にはない左右種類の違う武器腕を装備している。右腕のプラズマキャノンも、左腕のマシンガンも現代とあまり形状が変わっていない。

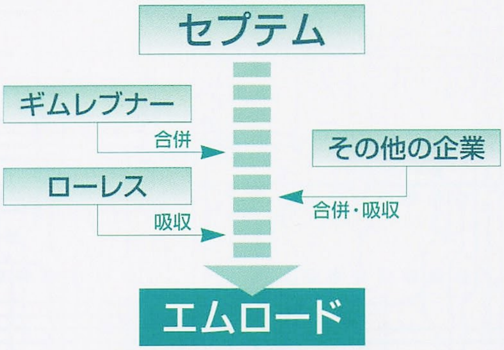
牙を剥く手負いの獅子
エムロード EMERAUDE

エムロードは大深度戦争後、クローム系のエネルギー企業セプテムが母体となり、他の企業を吸収合併することを繰り返して成立した。

地上の都市へエネルギー供給を行なうことで発展し、常に世界No.1の企業であった。しかし、火星のクーデターをきっかけに、ジオマトリクスにNo.1の座を奪われ巻き返しを図っている。

貧困の廃絶を掲げ、競争原理に成り代わる新たな経済システムの構築による新社会の設立を標榜している。しかし具体的な新社会システムを示しているわけではなく、低階層者の指示を得るために唱えているだけという批判の声もある。

■エムロードの成り立ち



合併前の企業構成

- セプテム(エネルギー)
- ギムレブナー(重工業)
- ローレス(軽工業)
- オレージソフトウェア(ソフトウェア)
- オレージ(コンピュータ)
- 黄港電工(建設)
- ベルメルト(航空・運輸)

エムロードはセプテムに上記6企業が合併することで誕生した。注目すべきはACを担当するギムレブナーだが、現在はジオマトリクスのACに押され気味で経営が伸び悩んでいる。またソフトウェアを扱うオレージソフトウェアも、ジオマトリクスグループのジオソフトに9割近くのシェアを奪われている。ただし本丸であるセプテムだけは、その威信にかけてジオマトリクスの同種企業ウェブナーズと一進一退の攻防を繰り広げている。黄港電工、ベルメルトはともに地球における圧倒的なシェアを持っているが、ジオマトリクスに出遅れた火星ではどちらも苦戦が続いている。グループ内のどこを見ても、ジオマトリクスの勢いを止められる要素はないように思われるが、いまだ強硬な姿勢を崩そうとせず、軍備増強を止める気配もない。

会社概要

商号:EMERAUDE
本社:ネオアイザック
創立:0186年
資本金:558,900,000,000C
連結扶養人口:15,200,000名

エムロードの経営

エムロードの上層部はCEOを含め、エムロード社の創業一族で占められている。例えどのような人格であれ、才能であれ、一族であればそれはトップエリートであることを表わし、必ず重要なポストを任されることになる。

■AC開発史(エムロード)

■AC開発史(エムロード)

■HEAD



EHD-WACS
価格:73300 重量:145
消費EN:611 AP:698
実弾防御:118 EN防御:104
システム制御:480
バランス制御:300

■BACK UNIT R/L



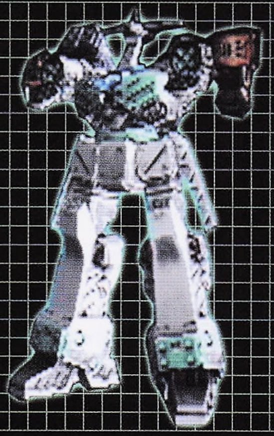
EWC-GN44AC
価格:86200 重量:1033
消費EN:8
サイトタイプ:ND
攻撃力:3550 弾数:15
弾タイプ:実弾 弾速:780

エムロード製のACは高機能の追求よりも、高汎用性、高耐久性、低価格という特徴をうちだしている。そのコストパフォーマンスの高さとバリエーションの多さから、多くの企業警備隊でエムロード製ACが正式採用された。しかし現在では、ジオマトリクス製のACに人気が集まり、エムロード製のACは苦戦している。左のパーツは、エムロード製ACの特徴を色濃く表わしたパーツである。頭部パーツのEHD-WACSはすべての付加機能を備え、あらゆる作戦に使用可能な汎用性を持っている。またEWC-GN44ACは、威力に特化することで信頼性と利用価値を高めた実弾系キャノンである。

■重量2脚ミサイル攻撃タイプ

■重量2脚ミサイル攻撃タイプ

HEAD：EHD-WACS
CORE：ECM-XR00
ARMS：EAW-S604
LEGS：ELN-STVM
BOOSTER：EBT-V55
FCS：LODD-8
GENERATOR：GPS-VN2
RADIATOR：RBG-CM6
INSIDE：INW-BD-X22
EXTENSION：EEX-AM45
BACK UNIT R：EWM-S612
BACK UNIT L：EM-S0120
ARM UNIT R：ー
ARM UNIT L：ー



■ホバータンク防御重視タイプ

■ホバータンク防御重視タイプ

HEAD：EHD-NIGHTEYE
CORE：ECH-D4
ARMS：EAN-MWZ
LEGS：ELC-HTT0808
BOOSTER：ー
FCS：LODD-8
GENERATOR：GPS-BVX/10
RADIATOR：RPS-MER/A3
INSIDE：ー
EXTENSION：EEX-AM45
BACK UNIT R：EWC-CNG4000
BACK UNIT L：EWR-L24
ARM UNIT R：EWG-MGSAW
ARM UNIT L：EES-777LAR



上のACはどちらもエムロードがイベントで使用した、エムロード製パーツのみを使用して作られたACである。イベントはエムロード製ACを顧客である企業にアピールするもので、重量2脚ミサイル攻撃タイプはエムロード製ミサイルの性能を確認してもらうために試射が可能になっていた。

この機体はミサイルのことだけを考えているため、耐久力は低い。しかし、広範囲レーダーと高性能FCSがミサイルの命中率を抜群に高めている。

逆にホバータンク防御重視タイプは、エムロード製ACの安全性をアピールするために、AC3体による猛攻をかわし、盾で受け止め、制限時間を耐え抜くというパフォーマンスを見せていた。

この2体はミサイルにのみ重点をおいた性能特化型と、防御力と機動性を兼ね備えて総合的な耐久性能を上げているバランス型という、まったく逆の思想で組み上げられている。しかし、この2体のACこそがエムロードの特徴を表わしている。

バリエーションに富んだパーツを組み合わせ、上の2機のようにまったく違ったACを作ることができるのがエムロード製パーツの特徴だ。エムロードの目指す高汎用性というものは、ひとつひとつのパーツの汎用性で考えるものではなく、汎用的にACを組み上げられることである。

様々なACを作り出せるということは、警護、要撃、奪取と種々の任務をこなす傭兵が、任務に最適のACを作ることが可能ということだ。しかも、パーツの耐久性が高いエムロードのACには信頼感がある。ジオマトリクスにシェアを奪われたからといって、エムロードの長所は依然健在である。

LOOD-8

サイトタイプがWS、つまりサイトの形が正方形で面積が大きく、ロック距離が短いタイプのFCS。慣れない機体や武器を使用する際にも、サイトが広いためロックが容易である。エムロードのFCSは他にロック距離を重視したSWタイプのLODD－BLAZER、同じくSWタイプだが、消費ENの大きさと引き換えにロック速度が早くなったLODD-QHTがあり、武器や戦術、任務に合わせた選択が可能である。

ELC-HTT0808

積載量、AP、防御などタンク脚部に求められる大半の能力と、移動速度を両立したホバータンク。唯一の欠点はエネルギー消費量の多さである。アリーナでは、この脚部と実弾をメインとした重武装の組み合わせが良く見られる。

目次
年表
大深度戦争
火星の歴史
企業の100年
SHARP EYE
インタビュー

ムラクモの技術を継ぐNo.1企業

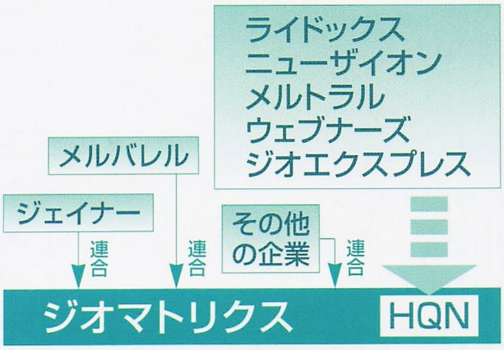
ジオマトリクス ZIO MATRIX

ジオマトリクスは世界最大の連合企業体である。

下の図はそのジオマトリクスの成立を表わした図だ。旧ムラクモ・ミレニアム系の企業5社の連合が元となり、他の多くの企業を連合傘下に収めて成立したことが分かる。ムラクモ・ミレニアムの系譜に連なるだけはあり、技術力、開発力は他の企業を寄せ付けないほど優れている。図にあるH・Q・Nとは、Head Quarters Networkの略で、ジオマトリクス全体の意思決定機関である。

食料産業を中心にあらゆる産業に進出している総合企業体であり、すべての人々に衣・食・住を提供するという社是を掲げている。

■ジオマトリクスの成り立ち



企業構成

- ライドックス（食品）
- ニューザイオン（重工業）
- メルトラル（建設）
- ウェブナーズ（エネルギー）
- ジオエクスプレス（航空・運輸）
- メレルバレル（日常生活品）
- ジェイナー（アパレル）
- ジオドラッグ（薬品）
- ジオトレーディング（総合商社）
- グレコス（娯楽サービス）

上から5社の代表者は、H・Q・Nの常任委員である。ジオマトリクスの巨大な企業規模から、H・Q・Nは事実上、企業界全体を左右する会議になっている。とりわけ発言力が強いのは、ジオマトリクスの最中枢企業であり、人類の生命を担う食品産業の最大手ライドックスである。それに続くのが、ジオマトリクス製のACを手がけるニューザイオンと、それぞれ火星に圧倒的なシェアを持つメルトラルとウェブナーズ、ジオエクスプレスの4社である。この5社に他多くの企業が追随し、巨大なジオマトリクスを形成している。

会社概要

商号：ZIO MATRIX
本社：ジオシティ
創立：0186年
資本金：881,000,000,000C
連結扶養人口：37,000,000名

その他のグループ企業

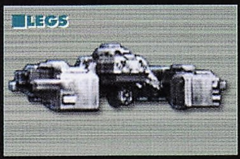
ジオマトリクスのグループ企業は、右で紹介した以外にも数多く存在している。そのなかでも主なものは下記の通りである。

- ・ジオキャラバン（不動産）
- ・スターズ（商業）
- ・ZIA（情報）
- ・バイツ（コンピュータ）
- ・ジオソフト（ソフトウェア）
- ・インタージオ（放送局）
- ・ジオ・ファイナンス（金融）
- ・ジオ・インシュアランス（保険）
- ・アースバンク（銀行）

■AC開発史（ジオマトリクス）

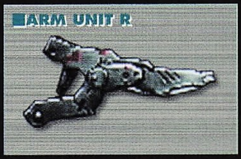
■AC開発史（ジオマトリクス）

■LEGS



ZLR-K196/RJ
価格：31000 重量：2188
消費EN：2425 AP：2660
最大荷重：4530
移動速度：519
旋回速度：416

■ARM UNIT R



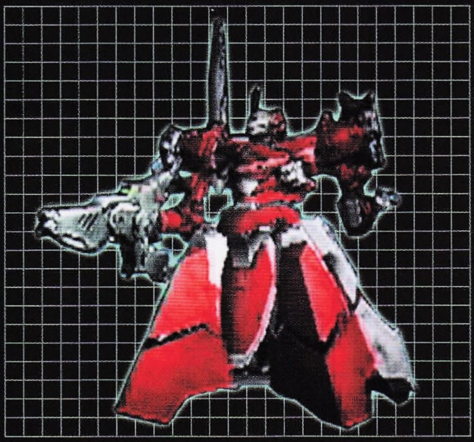
KARASAWA-MK2
価格：99000 重量：1120
消費EN：442 攻撃力：1580
弾数：50
弾タイプ：エネルギー
使用時EN：3280

ジオマトリクス製のACは、研究成果による新技術をいち早くフィードバックした高性能な機体を特徴とし、AC市場でトップを保持している。新技術は連合内の別企業が開発したものをACに流用したものが多く、それは新素材であったり、新しいエネルギー伝達方式であったりする。左のパーツのうち、ZLR-K196/RJは世界初のフロート脚部である。フロート脚部とは、常に空中に浮かび、高速で移動できる脚部である。KARASAWA-MK2は名銃であるWG-1-KARASAWAの後継機であり、元々高い性能をさらに向上させたものだ。どちらもジオマトリクスの技術開発における、さらなる向上心が生んだパーツといえる。

■フロート高速軌道タイプ

■フロート高速軌道タイプ

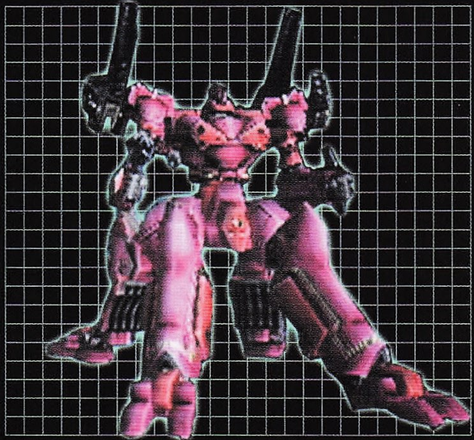
HEAD：ZHD-MO/EGRET
CORE：ZCL-XA/2
ARMS：ZAN-303/S
LEGS：ZLR-ZIO/MATRIX
BOOSTER：－
FCS：VERTEX-124/EE
GENERATOR：GPS-BVX/10
RADIATOR：RPS-MER/A3
INSIDE：－
EXTENSION：ZEX-AL/REX
BACK UNIT R：ZRL-774/WH
BACK UNIT L：ZWM-M24/IMI
ARM UNIT R：KARASAWA-MK2
ARM UNIT L：ZLS-400/SL



■重量4脚射撃戦タイプ

■重量4脚射撃戦タイプ

HEAD：ZHD-06/RW
CORE：ZCX-F/ROOK
ARMS：ZAN-616/AUR
LEGS：ZLF-A3/CARM
BOOSTER：ZBT-H4/T
FCS：VERTEX-124/EE
GENERATOR：GR-XR/SEED
RADIATOR：RPS-MER/A3
INSIDE：－
EXTENSION：ZEN-RS/HOUND
BACK UNIT R：ZWC-CN/500
BACK UNIT L：ZWC-CN/500
ARM UNIT R：ZWG-HG/111
ARM UNIT L：EES-2555



上のふたつはジオマトリクスのACカタログから抜き出した機体である。フロート高速機動タイプはジオマトリクスが開発し、そしていまだに他の企業が作れないでいるフロート脚部を使用した、移動速度の速さが特徴の機体である。重量4脚射撃戦タイプは、両肩にチェーンガンを装備した短時間でのダメージ効率を重視した機体である。

このふたつの機体は、どちらも強力なパーツを中心としてそれを活かす形で組まれているのが特徴だ。ジオマトリクス製のパーツは何かに突出した性能を持つものが多い。そのため無闇にパーツを組み合わせても、性能が発揮できるとは限らない。何故なら何かの性能が突出した高機能パーツは、別の弱点を抱えているものも多いからである。

例えばフロート脚部は移動速度が非常に速いぶん、積載量や耐久力に問題を抱えている。そのため上の機体では、フロート脚部に最速のオーバードブーストを誇るコアを組み合わせて、さらに機動性を上昇させている。耐久力の低さを、敵弾をより回避することで補おうということである。

重量4脚射撃戦タイプでは、重量が重くキャノンに分類されるチェーンガンを、4脚で使用することで、安定して使用できるようにしている。

このように高性能パーツとその長所を伸ばす、または欠点を補正するパーツ構成で機体性能の向上を図れるのがジオマトリクス製ACの特徴である。

つまり、ジオマトリクス製のACはどのパーツを活かすかで戦術がある程度絞られる。アリーナではこのように、戦術を絞った機体で自分の得意パターンを構築している者が勝ち抜くことが多い。

ZLR-ZIO/MATRIX

ジオマトリクスがフロート脚部普及のために、自社の名前をつけて売り出したパーツ。フロート脚部のなかでは速度は低いほうだが、積載量やAPなどの数値がそのぶん高く、全体的にバランスのよいパーツに仕上がっている。

ZCX-F/ROOK

バージョンアップにより、欠点であった耐熱温度の低さが改善され、強力なパーツへと進化をとげた中量コア。この改善はボディが火星で開発された耐熱用の新素材に変更された成果である。

目次
年表
大深度戦争
火星の歴史
企業の100年
SHARP EYE
インタビュー

会社概要

商号：BALENA
本社：フォークシティ
創立：0188年
資本金：7,290,000,000C
連結扶養人口：18,000,000名

バレーナ・エイジェンシー

バレーナ・エイジェンシーは会計士から大道芸人まで、さまざまな人材を派遣する。その職種には兵士も入っており、なかにはMTのパイロットや戦闘機のパイロットも入っている。しかしACパイロットだけは扱っていない。これはバレーナ・エイジェンシーがコンコードとの衝突を回避したためと思われる。

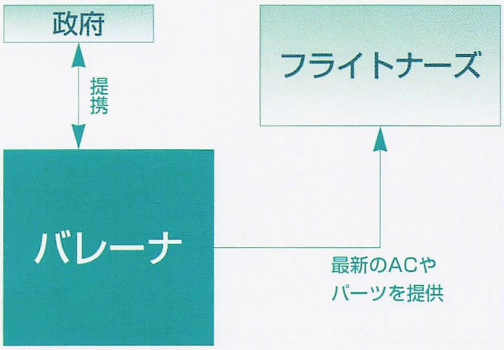
得意の外交で急成長
バレーナ BALENA

バレーナは近年急成長してきた連合企業体である。その成立はエムロード、ジオマトリクスと似ており、解散したクローム、ムラクモ・ミレニアム系の一部の企業を取り込んではいるが、中心となったのは情報、通信業務を手がけていたバレーナ・コミュニケーションズである。

急成長の影にはその外交の巧みさがあり、エムロードとジオマトリクスとの仲をうまく取りながら器用にたちまわっている。その実もっとも取引が活発なのは政府とであり、下図のようにフライトナーズにも最新技術の提供を行なっていた。

政府からの依頼で情報操作を行なうこともある。

■バレーナの成り立ち



企業構成

・バレーナ・コミュニケーションズ
　（情報・通信）
・バレーナ・インダストリー（重工業）
・バレーナ・ケミストリ（化学工業）
・バレーナ・エイジェンシー
　（人材派遣・傭兵仲介）

バレーナの企業はエムロードとジオマトリクスの2大勢力に対し、中立を保っている。企業体の中心となるのは通信、情報産業であり、エムロード、ジオマトリクスのACを含む各種製品にも、通信部分にはバレーナ・コミュニケーションズの技術が使われている。バレーナ製のACパーツを製造しているのはバレーナ・インダストリーであり、2大企業との中立性から、各企業との取引が盛んである。他のバレーナの中心企業として、バレーナ・ケミストリは化学製品では業界1、2を争う企業であり、バレーナ・エイジェンシーは人材派遣を扱う企業である。コンコードが傭兵の仲介を専門としているのに対して、バレーナ・エイジェンシーはそれ以外のさまざまな職種の人材を派遣している。どの企業も持っている技術力はエムロード、ジオマトリクスの2大企業に負けないものがあるが、圧倒的な資本力の差から、その技術を活かし切ることは少ない。

■AC開発史（バレーナ）

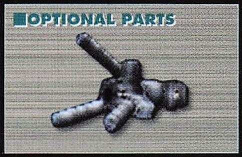
■AC開発史（バレーナ）

■EXTENSION



BEX-BB210
価格：17900　重量：140
消費EN：243　出力：18000
使用時EN：6200
リロード：108
加速時間：10

■OPTIONAL PARTS



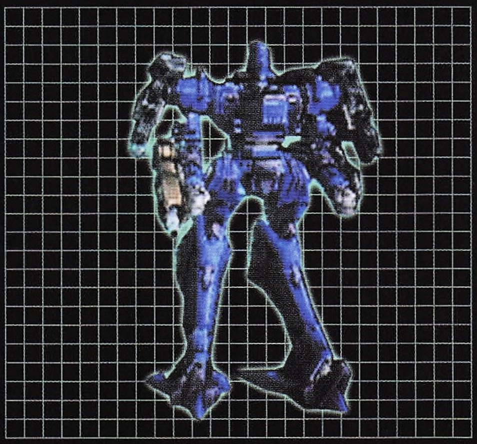
SP-VIECH
価格：89000　重量：－
消費EN：－
AP：－
使用スロット：6
ロックオンサイト20%増大

バレーナは一時期ACの主要パーツ開発に手を出したが、莫大な開発費が経営を圧迫した。そのため方向を転換。開発対象をオプションやエクステンションパーツの製造に特化することにより、その分野では次々に画期的な技術を開発し一定のシェアを確保している。左のSP-VIECHはロックサイトを広げるオプションパーツである。このパーツを開発したことにより、画期的なアイデアとそれを実現する技術力が評価され、バレーナは注目を集めた。BEX-BB210はバレーナだけが製造しているエクステンションの補助ブースタである。このように他社にない、他社が作らないものを製造する独自性がバレーナの特徴といえる。

■逆関節一撃離脱タイプ

■逆関節一撃離脱タイプ

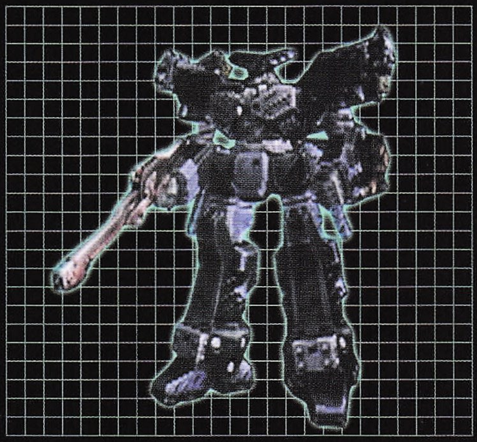
HEAD：ZHD-AG/TURRET
CORE：ECL-DNE
ARMS：ZAN-303/S
LEGS：ELB-5005B
BOOSTER：ZBT-H4/T
FCS：DOX-125
GENERATOR：HOY-B1000
RADIATOR：RRX-COT-1000
INSIDE：INW-DM-PUPPET
EXTENSION：BEX-BB210
BACK UNIT R：ー
BACK UNIT L：BRS-B-DSPREY
ARM UNIT R：EWG-HC-GN210
ARM UNIT L：LS-MOONLIGHT



■中量２脚遠距離攻撃タイプ

■中量2脚遠距離攻撃タイプ

HEAD：ZHD-8008/S
CORE：ECM-XR00
ARMS：EAN-MWZ
LEGS：ELN-STVM
BOOSTER：ZBT-GEX/3000
FCS：DOX-ALM
GENERATOR：HOY-B1000
RADIATOR：RRX-COT-GK10
INSIDE：INW-DEC-MQ2
EXTENSION：BEX-BRM-04
BACK UNIT R：EWM-S608
BACK UNIT L：ZWM-M24/IMU
ARM UNIT R：ZWF-S/NIGHT
ARM UNIT L：ELS-2772



バレーナはACのパーツをすべて作っているわけではないので、バレーナ製パーツのみで作ったACというものは存在しない。そこで、上にはアリーナで活躍するACから、バレーナ製パーツを上手く使った構成になっているACを2体紹介する。

逆関節一撃離脱タイプは、高い出力と容量を持つジェネレータを身軽な逆関節の脚部に積み、機動性を確保している。なおかつエクステンションの補助ブースタを用いることで、機敏に敵との間合いを調整して戦うACである。このACの戦術の基礎を担っているジェネレータとエクステンションは、どちらもバレーナ製のパーツである。

中量2脚遠距離攻撃タイプは敵機との距離を保ち、大量のミサイルとスナイパーライフルで多面的な攻撃を行なう機体だ。この機体の主な攻撃手段は両肩のミサイルであるが、単純なミサイル攻撃はかわされ易いし、それだけでは敵の迎撃装置にミサイル攻撃が無効化されてしまうかもしれない。その欠点を補うために、バレーナ製の連動ミサイルを装備して弾数と攻撃の厚みを増している。

このようにバレーナ製のパーツは補助的な性質のものが多いため、上手く使いこなせば戦術に幅を持たせることができる。多彩な戦術を考察して機体を組み上げた場合、意識せずとも必ずどこかにはバレーナ製のパーツが入っている。それがバレーナ製パーツの特徴といえる。ただし補助的な性質を持つために、バレーナ製のパーツは組み込むだけでなく、使いこなさなくてはならない。腕に覚えのある者が、さらに高みに登るためのパーツを作る企業、それがバレーナである。

HOY-B1000

現行のすべてのジェネレータのなかで、最高の出力を持つジェネレータ。コンデンサ容量も大きく、あらゆる場面で使用していける頼れるジェネレータである。奇抜なアイデアのパーツだけでなく、このように実用的なパーツを作れるというところに、バレーナの技術力の確かさを感じる。

BEX-BRM-04

ミサイルの発射に連動して、一度に4発のミサイルを発射するエクステンション。弾数が少ないため、使用できるのが5回に限定されるのが難点。バレーナが連動ミサイルという新分野を切り開いたため、アリーナでミサイルの用法が一から見直されたほどの影響を与えたパーツである。

唯一生き残った傭兵派遣企業

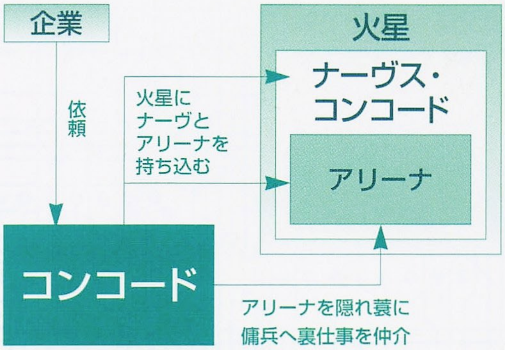
コンコード CONCORD

コンコードは通信・情報分野の企業であり、火星にナーヴス・コンコードと呼ばれるネットワークシステムを敷設した。また火星にアリーナを持ち込んだのもコンコードである。

コンコードはアリーナを運営するにあたり、表向きはアリーナでの興行を放送したり、勝ち負けを予想するギャンブルの胴元として収益を上げている。また裏では、登録している傭兵たちに企業からの依頼を斡旋し、仲介料を得ている。

コンコードは自社に登録された傭兵を自社の商品のごとく扱う。そして各傭兵の任務のサポートを行なう担当者を設定するのが特徴とされている。

■コンコードの仕事



ナーヴス・コンコード

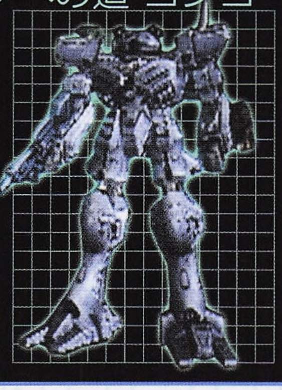
地球と火星間を含めて世界を繋いでいるネットワークシステムであり、コンコードが火星に敷設し、運営している。レイヴンズ・ネスト消滅後、しばらくは傭兵派遣業者が乱立する時期があったが、現在はほぼコンコードに一元化された。コンコードはナーヴス・コンコードの管理企業である権限を利用し、ナーヴス・コンコード上での依頼の情報公開、任務時のサポートなど、同業他社と一線を画すサービスで、この業種を独占した。

変化するレイヴンの立場

かつてレイヴンとは、レイヴンズ・ネストに所属する傭兵を指す言葉だった。しかし、レイヴンズ・ネストの消滅とともに、その名は消えていった……。時が流れ、火星で企業の争いが活発化すると、多くの傭兵が地球から火星へと渡る。そして凄腕の傭兵が、いつしかレイヴンと呼ばれるようになった。これは火星初期の時代に、かつてレイヴンと名乗っていた者たちが、飛びぬけて高い実力を世に示したためだとされている。

■レイヴンへの道　コンコード編

■レイヴンへの道 コンコード編



これはある傭兵が傭兵試験に挑んだ時の機体である。誰しも最初はこのように装備の貧弱な機体で試験を受ける。





コンコードは傭兵として登録した人間に、試験を兼ねて簡単な任務を任せる。そのため、試験内容は毎回違う。試験が即実戦を兼ねるという厳しい体制だが、大体は上に挙げたような、MTのなかでも戦闘力の低いシャフターやレイブマスカーを相手にする任務が多いようだ。

会社概要

商号：CONCORD
本社：セントラル オブ アース
創立：0187年
資本金：340,000,000C
連結扶養人口：56,000名

レイヴン試験

試験は実際の任務を兼ねているので、失敗は死を意味する。試験時はコンコードに雇われた傭兵のひとりが試験官として同行するが、そのほとんどは試験の失敗、つまり試験を受ける人間のACの大破を確認しても、パイロットを救出することはない。

火星のレイヴン

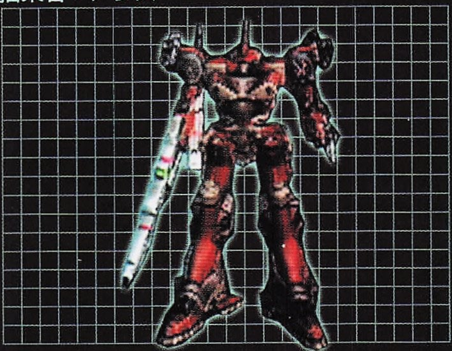
現在凄腕の傭兵をレイヴンと呼ぶのは、火星に傭兵が渡って来た初期の頃の逸話を由来としている。真偽の程は定かではないが、火星で傭兵が活躍するようになってしばらく、レイヴンと名乗る数名の傭兵が異常な強さで傭兵のトップに立っていた。彼ら以降、凄腕の傭兵をレイヴンと呼ぶようになるのだが、彼らが本当に元レイヴンならば、当時どう若く見積もっても60歳をすでに超えていたことになる。恐らく、彼らは強化人間だったのだろうと推察されているが、彼らは火星に傭兵の存在が根付くといつの間にか消えてしまっていたので、いまも真実は分からない。

地球暦0223アリーナランカー

ここでは火星アリーナのアリーナランカーを紹介する。7年前のデータだが、この後火星でクーデターが起こり、その一連の事件のなかで多くのアリーナランカーが傭兵として命を散らしたため、最も選手層が厚いこの時期のデータを掲載した。ちなみにクーデターの傷跡が癒えた現在では、アリーナは7年前よりもさらに試合数、選手数を拡張し、大きな盛り上がりを見せている。

■RANK1 プロビデンス(搭乗者:アレス)

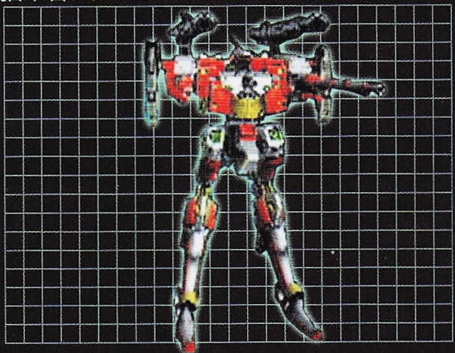
RANK 1 プロビデンス
搭乗者:アレス



アリーナに君臨し続けた当時の王者。強化人間であり、積載量オーバーの機体を無理矢理動かしていた。強すぎたため、挑戦者も滅多に現われず退屈していたようだ。名誉も金も手に入れた彼が、どれだけ欲しても手に入らなかったのは、彼に比肩する強敵であった。高速機動と正確な射撃で敵に何もさせずに撃破する。

■RANK15 ナルキッソス(搭乗者:ボヘミア)

RANK 15 ナルキッソス
搭乗者:ボヘミア



大富豪の息子で浪費と快楽の限りを尽くしていたが、ある時余興でアリーナに参戦するようになる。高額なパーツで構成された機体は見掛け倒しではなく、余興で参加したアリーナで15位に登る実力者。両腕のデュアルキャノンに両肩のレーザーキャノンという極端な武装をしており、一撃の破壊力は相当のものがある。

■RANK12 蒼天五号(搭乗者:バルザック)

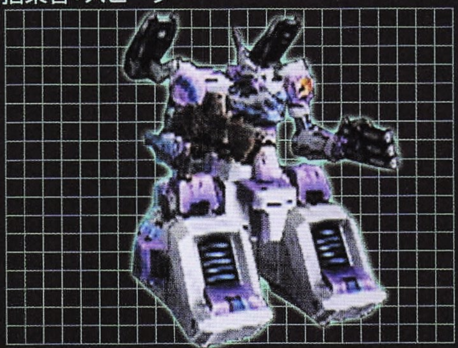
RANK 12 蒼天五号
搭乗者:バルザック



タンクACながら空中戦が得意という変り種のランカー。その戦法から"空のレイヴン"という異名を持っていた。タンクACの積載量を活かし、空中からマシンガン、キャノン、ミサイルと様々な攻撃を行なう。オーバードブーストを使った戦術の名手として知られており、タンクACの低機動性を効果的に補っていた。

■RANK22 レザーエッジ(搭乗者:スピーダー)

RANK 22 レザーエッジ
搭乗者:スピーダー



無類のスピード狂で、アリーナの賞金をすべてACの速度向上につぎ込み、アリーナでも最高速度の機体を操る。ただでさえ速いフロート脚部に、軽量級の武装、最高のオーバードブースト速度を誇るコアを装備し、スピードで敵を撹乱する。オーバードブーストを使い、遠距離から一気に距離を詰める戦術を得意とする。

強化人間と積載量オーバー

強化人間は自分の脳でAC制御プログラムの一部を肩代わりする。そのため、脚部の最大積載量をオーバーしたパーツを装備していても、瞬時に機体のバランスを調整して問題なく操ることができる。

ランキングリスト0223

1 アレス
2 囚人番号B-24715
3 ライオンハート
4 D・セバスチャン
5 アニマド
6 デウエクスマキナ
7 ローズハンター
8 ドレッドノウト
9 マーシレス
10 ストラング
11 ナンバー1111
12 バルザック
13 ノア
14 ケン・ハヤブサ
15 ボヘミア
16 エヴァーファイター
17 ハイヤーフォーサー
18 ヘルゼーエン
19 トリエンデ
20 レッドハート
21 SAMSARA
22 スピーダー
23 フレイア
24 ブラッドストライカー
25 ジャスティス
26 グレンストーン
27 ドクトル・サイモン
28 タンデリオ
29 ベスタリオ
30 MAN++
31 アラン・スミシー
32 タイムキーパー
33 カストル
34 エスキュア
35 アースセイバー
36 デスマーチャント
37 ポルックス
38 ヘヴンズファーザー
39 D・G
40 ジラソーレ
41 リヴェンジャーR
42 ヴァッハフント
43 スネイキージョー
44 マグマスピリット
45 エネ
46 コッコリス
47 リビングデッド
48 ハッスルワン
49 オーロラシーカー

ACに見る企業100年の技術進歩

～パーツ比較0156&0230～

ここでは0156年の大深度戦争初期に使用されていたACパーツと、最新のACパーツを比較して、ここ100年でどれだけ技術が進歩したのかを確認する。比較はふたつの基準で行なう。ひとつは最低価格帯における比較である。これにより、余計な機能を除いたACの基礎技術の進歩が計れる。そしもうひとつは最高性能の比較である。これにより、最新の技術がどこまで進んだかを追う。

■最低価格帯におけるパーツ比較

■最低価格帯におけるパーツ比較

コア

地球歴0156



XCA-00

価格:61500
重量:1103
消費EN:1046
AP:2710
実弾防御:530　EN防御:505
肩部荷重:2770
迎撃確率:48　迎撃距離:48
スロット数:8

地球歴0230

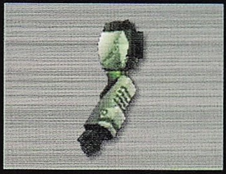


ECM-XR00

価格:62200
重量:1100
消費EN:1055
AP:2640
実弾防御:504　EN防御:465
肩部荷重:3322
迎撃確率:48　迎撃距離:64
スロット数:11

アーム

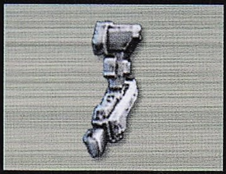
地球歴0156



AN-201

価格:15300
重量:1054
消費EN:1006
AP:1635
実弾防御:352
EN防御:334

地球歴0230



EAN-S0

価格:14800
重量:1056
消費EN:881
AP:1630
実弾防御:310
EN防御:315

最低価格帯におけるパーツ比較として、コアとアームの2種類のパーツを見ていく。

まずコアについてだが、驚くべきことに消費EN、AP、実弾防御、EN防御のすべてにおいて、0156年のパーツの方が性能の良いことが分かった。

これは、オーバードブーストの誕生が影響していると思われる。現代ではどんなに安いコアにもオーバードブーストが装備されているため、値段を押さえようとすると、それ以外の性能を低く抑えるしかなくなる。そのため、0156年に比べてパーツの性能が下がっているのだ。その代わり肩部荷重、迎撃確率、迎撃距離、スロット数などは上昇している。これは、現代ではAP、実弾防御、EN防御のようにACの耐久性能を上げるよりも、肩部に搭載できる装備の種類を増やしたり、装備できるオプションの数を増やして、機体の汎用性を上げることが重要だと考えられているからである。

一方アームの方は、現代のアームは消費ENが大幅に下がり、実弾防御、EN防御ともに低下している。こちらも、基本的な防御性能が下がったものの、消費ENの減少で他のパーツにジェネレータの出力を回せるようになり、使い方に幅が出ている。

また、0156年当時はすべてのアームが統一された制御プログラムで動いていたため、反動の制御や敵機の姿をどれだけ銃口で追えるかというホーミング性能に差はなかった。しかし、現代ではアームごとに別の制御プログラムを使用しているため、反動制御やホーミングに差が生まれている。

最低価格帯におけるパーツ比較

右は0156年と0230年のパーツ性能の比較である。APや荷重などの基本的な性能の基準は変わっていないが、0230年のコアについてはオーバードブースト出力やオーバードースト発熱量、アームについては、反動制御やホーミングといった新しいデータ項目が生まれている。

パーツデータ

価格:
価格はコンコードが仲介し、メーカーから傭兵に貸与される際のパーツごとの保証金の金額を記載している。

重量:
パーツの重さ。この合計が積載荷重を超えると機体の性能が極端に低下する。

消費EN:
このパーツが消費するエネルギー。各パーツの合計がジェネレータの出力を超えると機体が動かなくなる。

AP:
アーマーポイント。機体がどれだけの攻撃に耐えられるかという耐久力を表わす。

実弾防御:
実弾兵器の攻撃にどれだけ強いかを表わす。

EN防御:
エネルギー兵器の攻撃にどれだけ強いかを表わす。

肩部荷重:
肩から先にどれだけの重さの装備を着けられるかを表わす数値。

迎撃確率:
コアに装備されているミサイル迎撃システムがミサイルを迎撃する確率。

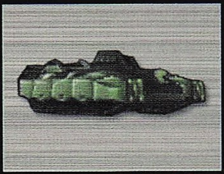
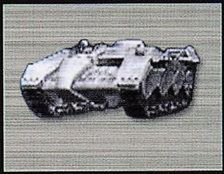
迎撃距離:
コアに装備されているミサイル迎撃システムが、どれだけの距離離れたミサイルを迎撃できるかという数値。

スロット数:
どれだけのオプショナルパーツを装備できるかを表わす。

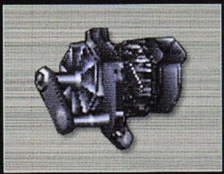
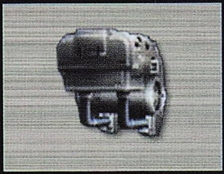
■最高性能のパーツ比較

■最高性能のパーツ比較

脚部（最大荷重）

地球歴0156	地球歴0230
	
LC-MOS18	ELC-D1S1
価格：16000	価格：59000
重量：4182	重量：3636
消費EN：978　AP：3928	消費EN：2625　AP：3833
実弾防御：773　EN防御：535	実弾防御：805　EN防御：678
最大荷重：8000	最大荷重：8600
移動速度：105	移動速度：269
被弾安定性：4245	被弾安定性：5040
旋回速度：91	旋回速度：508

ジェネレータ（出力）

地球歴0156	地球歴0230
	
GBG-10000	HOY-B1000
価格：43500	価格：45000
重量：398	重量：398
出力：9988	出力：11740
容量：34000	容量：42000
レッドゾーン：2980	レッドゾーン：2200

ここでは最高性能のパーツ比較として、最大荷重の最も大きい脚部パーツと、出力の最も大きいジェネレーターを0156年と現代のもので比較した。

まず最大荷重の最も大きい脚部を見ると、消費ENが当時に比べて約3倍も多くなっている。これはジェネレータの技術進歩により、現代では消費ENが高くても問題ない出力のジェネレータを搭載できるようになったためであろう。その代わり現代のパーツは同じタンク型脚部でも、移動速度が2倍以上、旋回速度は8倍近く上昇している。

ジェネレータの方を見てみると、現代のパーツが出力、容量ともに大幅に勝っており、ここ100年でのジェネレータの技術進歩を伺わせる。

最低価格帯におけるパーツは、ここ100年ACの根本的な設計が変わっていないため、性能差がない。差があるのはオーバードブーストや制御プログラムといった、新しく付加された技術である。

さすがに最高性能のパーツを比べると現代のパーツが優秀だが、大幅に上昇しているのは一部のデータだけで他のデータはそこまでの違いはない。全体としては、過去のパーツはAPや防御が重視され、現代のパーツは速度と汎用性が重視されいる。ACが現代の多様な任務に対応するために、幾つかの機能を取り入れながら進化してきた証であろう。

■ACの戦闘　0156



■ACの戦闘　0223



パーツデータ

価格：
価格はコンコードが仲介し、メーカーから傭兵に貸与される際のパーツごとの保証金の金額を記載している。
重量：
パーツの重さ。この合計が積載荷重を超えると機体の性能が極端に低下する。
消費EN：
このパーツが消費するエネルギー。各パーツの合計がジェネレータの出力を超えると機体が動かなくなる。
AP：
アーマーポイント。機体がどれだけの攻撃に耐えられるかという耐久力を表わす。
実弾防御：
実弾兵器の攻撃にどれだけ強いかを表わす。
EN防御：
エネルギー兵器の攻撃にどれだけ強いかを表わす。
最大荷重：
合計どれだけの重量のパーツを搭載することができるかを表わす数値。
移動速度：
どれだけの速度で移動できるかを表わす。
被弾安定性：
この数字が大きければ、被弾しながらでも自由に行動できる。
旋回速度：
旋回する際の旋回の速さを表わす数値。
出力：
パーツの消費ENの合計がこの数字を超えると、機体は動かなくなる。
容量：
コンデンサに溜められるエネルギーの容量を表わす。
レッドゾーン：
緊急時のコンデンサの予備エネルギーがどれだけあるかを表わす。

最高性能のパーツ比較

左は0156年と0230年の、何らかのデータに関して最高性能を持ったパーツ性能の比較である。ここでは最大荷重の最も大きな脚部パーツと、出力の最も大きなジェネレータについての比較を行なった。脚部はどちらもタンク型の脚部となった。またジェネレータはオーバードブーストを実現する際に各企業に研究されたため、性能の進歩が著しい。

AC同士の戦闘

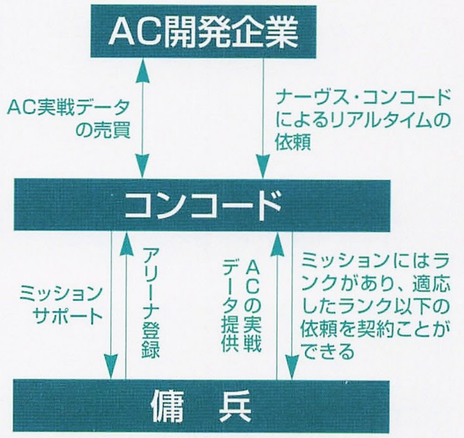
左の映像は0156年当時と現代のAC同士の戦闘の様子である。武器の種類や戦術は大きく様変わりしたが、腕部に武器を持って戦うというスタイルはまったく変化していない。

SHARP EYE AC開発と傭兵派遣の密な関係

AC開発会社と傭兵派遣会社は長い間、密接な関係を保ってきた。その関係の図式を解説する。

AC開発企業とコンコードと傭兵の関わり

■企業、コンコード、傭兵相関図



傭兵はAC開発企業にとって、なくてはならない存在である。傭兵はACを使用した実戦のデータを数多く提供してくれる存在として、AC開発の側面にも大きく関わっているからである。

実戦データを提供するのは傭兵自身ではなく、コンコードである。コンコードは任務に就いた傭兵に、サポートを付ける。そのサポートは傭兵に指示を送るとともに戦闘を詳細に記録する。コンコードはその記録を開発企業に販売する。

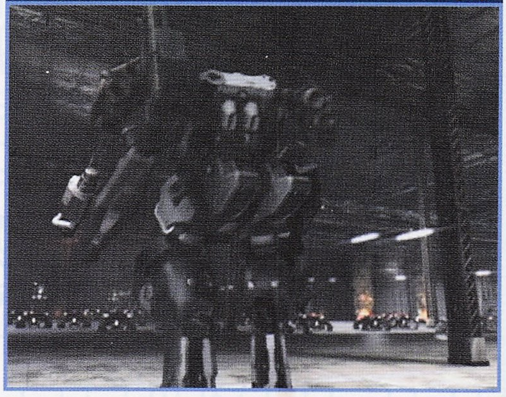
AC開発企業は得たデータをもとに新しいパーツを開発する。そしてそのパーツを購入した傭兵の戦闘データがまた同じルートでAC開発企業へと渡り,新パーツ開発にフィードバックされるのだ。

企業のパイロットと傭兵の違い

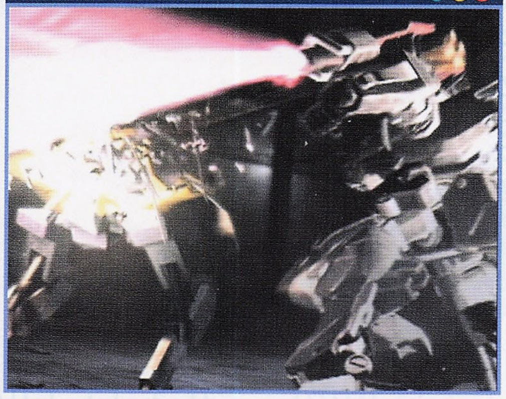
企業はなぜ、自社のACパイロットで実験をしないのか。これは傭兵と企業のACパイロットの実力差もあるが、何より戦闘機会の差が挙げられる。

傭兵が毎日様々な任務に出撃するのに対し、企業のACパイロットは主に警備を担当し、戦闘機会が少ない。さらに傭兵ならば、夜間戦、砂漠での戦闘など幅広い戦闘データが数多く取れるのに対し、企業のパイロットのデータはバリエーションに乏しく数も少ない。また、実戦以外では耐久性、生存率が調べられないという問題もある。

■傭兵のAC対企業のMT01



■傭兵のAC対企業のMT02



コンコードとAC開発企業の癒着

AC開発企業がコンコードに金を渡し、戦闘データを購入していたことが明るみに出た事件。自分たちの戦闘データが秘密裏に売買されていることを知り、それを不服としたレイヴンのひとりが告発した。これを契機に、説明しているようなコンコードとAC開発企業の関係が明らかになってきた。

企業のMT対傭兵のAC

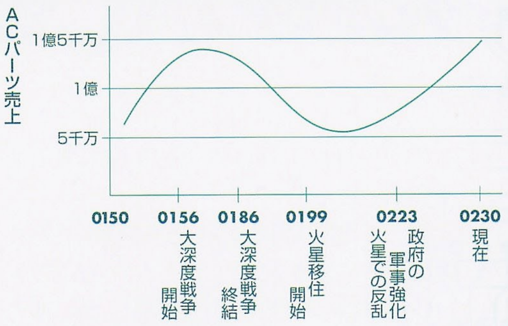
傭兵の任務成功率は高い。これは企業のMTが傭兵のACに抗しきれていないためである。そのため、企業も傭兵の襲撃が明らかにあると思われる場所には、同じように傭兵を雇って警備させている。

実験と実戦 利益を生む戦場の存在

ACのパーツの売り上げは、社会が不安定なほどに増加する。現在は社会が不安定であり、地球に加えて火星でもACの需要があるので、パーツの売り上げは大深度戦争時に匹敵するほど伸びている。

社会が不安定なほどに仕事があるのは、傭兵も同様である。企業が新製品を開発し、傭兵がその製品を使用する。そして実戦データが企業の手に渡り、それを元に新たな製品が開発される。そのサイクルが短いほど企業は儲かる。そのためには、現在のようにACを必要とする戦場が不可欠となる。

■歴史的事件とAC開発の相関図



コンコードが握るACデータベース

コンコードはいままで集めた、膨大なACの実戦データを握っている。これはただ眠らせておくだけでは何の利益にもならない。そのためコンコードは、膨大なデータを活用し、より実戦に近いACシミュレータを開発しようとしている。

このシミュレータは単なるパイロット教育、AC開発ツールに留まるものではなく、将来の無人ACのAIに応用できるように開発されている。いち早く次世代のACに必要なAI技術を手にすることで、AIを新しい商品にするのがコンコードの狙いだ。

■ACデータ表

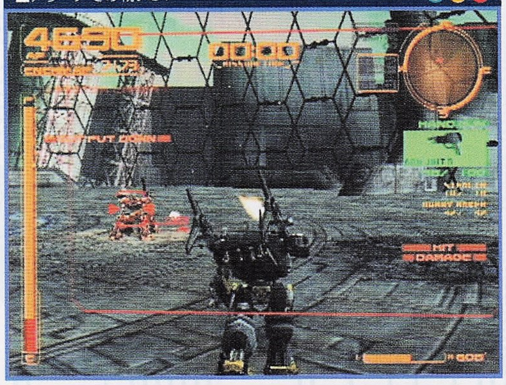
パーツ名	[illegible]	[illegible]
使用レイヴン	32名	12名
ミッション達成率（難易度：A<B<C）	A……88% B……63% C……52%	A……99% B……75% C……72%
ミッション生存率	A……98% B……90% C……82%	A……99% B……95% C……91%
OB事故率	0.2%	0%
ミサイル被弾率	28%	12%

コンコードの変化 アリーナ経営による富

以上のように、コンコードとAC開発企業は密接な関係を結び、お互いに利益を得てきた。

加えて近年アリーナの増収を狙うコンコードは、AC開発企業と実戦データをやり取りする裏の関係だけではなく、アリーナ選手のスポンサーになってもらう表の関係を構築しようと行動している。

■アリーナでの戦い01



■アリーナでの戦い02



大事件とAC売り上げ

左の図は、歴史的事件とACの開発関係図である。大深度戦争の初期、まだ地下世界が疲弊する前にピークが訪れ、大深度戦争で世界が疲弊するとともに減少。人類が火星に移住し、火星で企業の争いが起きるようになると再びパーツは売れるようになっていく。

ACデータ

左はコンコードが持つACデータベースの一部だ。このようにさまざまな事柄に対してデータが出ている。これを利用してコンコードはACシミュレータ、ひいては無人AC用のAIを作ろうとしている。将来的にはアリーナチャンピオンとまったく同じ実力のAI、といった商品を企業向けに売り出す予定らしい。

アリーナ

アリーナでのACの戦闘は、基本的に中継映像で見ることになる。アリーナといえど、使用している武器はすべて実弾なので、流れ弾が当たると観客の10人や20人は簡単に吹き飛んでしまうためだ。

目次
年表
大深度戦争
火星の歴史
企業の100年
SHARP EYE
インタビュー

特別インタビュー
「究極のACを目指して」

ロベート・バーラーニ(AC評論家)
インタビュアー:レオナ・サガミ

――まずACとは何かについて、その技術的、社会的な意義を教えてください。

「ACとは、コア理論によってMTから発展した存在だ。基本シャーシであるコアにターレット・ポイントを介して様々なアタッチメントを接続し、あらゆる状況へ能動的に対応できる汎用作業機械。それが後に兵器化され、企業を武装化させる。この頃からコアシステムを内包し、完全武装されたMTをACと呼ぶようになる。つまりACは社会的には兵器だよ。MTにはまだ作業機械として使用されるものもあるが、ACはそもそも兵器だ。ACが兵器以外として扱われるのはアリーナくらいじゃないかな。アリーナでのACは、単なるスポーツの道具だ」

――実弾を撃ち合うものがスポーツですか?

「射撃はスポーツだ。あれだって実弾を撃つだろう。同じようなものじゃないかな?」

――しかし、アリーナでは相手に向かって撃ちます。ACのなかには人が乗っているんですよ。

「例えば格闘技は相手に向かって、相手を殺す可能性のある攻撃を繰り出すよね。でもスポーツはスポーツだろう? それにアリーナではACを使う限り安全性は確保されている。ACのコクピットは頑丈な作りで、必ずコクピットより先にAC自体が壊れる。この時点で試合は終了だから、事故が起きない限り人は死なない。要するに他のスポーツとアリーナとの違いは、人の意識の違いだけなんだ。いまや観客のほとんどは、アリーナをショーではなく、スポーツとして観戦している。でも、君と同じような意見も多い。多分、ACの持つ兵器性が問題なのだろう。いまアリーナはさらに多くの市民にスポーツとして認められようと、メディア上でのイメージ戦略に力を入れている。数年後には人々のAC=兵器というイメージも変化するだろう。……話がずれたようだね」

――すみません、次の質問に移らせていただきます。本日のテーマである究極のACについて聞かせて下さい。AP、攻撃力、機動力、熱効率など、ACを語るには様々な要素があると思いますが、ひとくくりに究極のACと言った場合、どのようなACが考えられますか? 現行の技術で再現できなくても構いません、その目指すところを教えてください。

「パイロットが死なないAC、人を殺さないAC、つまり壊れたACこそが究極のACだと言える」

■想定されるAC01

■想定されるAC



■想定されるAC02



インタビューの時間外にもう一度、現在のAC開発環境における究極のACについて、バーラーニ氏に質問してみた。それに対する返答は、強さという概念が多面化し複雑化した現代では、究極には数多くの形があり一概に答えられないというものだった。ただし、レイヴンズ・ネストが崩壊する直前のアリーナにおいては、究極のACについて結論めいたものが存在したという。左がバーラーニ氏の話を元に再現した、当時究極と考えられていたACである。中量2脚で機動性と耐久性を確保し、遠距離から厚い装甲を撃ち抜くキャノン、中距離での撃ち合いを制するミサイルとマシンガン、近距離での威力の高いブレードを装備している。機体を見れば分かると思うが、当時はどんな敵にも対応できる汎用性の高いACが究極と考えられていたようだ。

ロベート・バーラーニ略歴

0155年、大深度戦争の始まる前のアイザックシティに生まれる。父はムラクモ・ミレニアムのAC開発者であり、幼少の頃よりAC技術に触れて育つ。7歳の時にはACの操縦をすべて覚えたという。ただ、ACを動かせる彼は傭兵にはならず、研究者の道を歩んだ。5年前にセントラルオブアースにある大学を退官すると、その後AC評論家として多くの著作を記し、いまに至る。

ターレット・ポイント

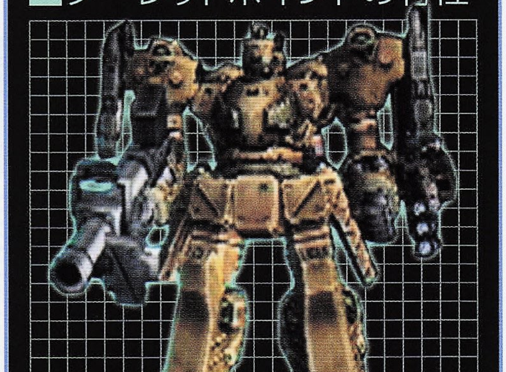
コアの各部に設けられた、他のパーツを繋ぐ規格。ジョイント部分の外周をパーツに固定し、内部にパルスファイバーを配して動力伝達に用い、各種センサー類の情報伝達線も内包している。

究極の形

アリーナの選手ひとりひとりにスポンサーが付き、選手はスポンサーの用意したACに搭乗して戦うという形。現在の、選手が各社のパーツを組み合わせて作った機体よりもどの企業製のACが優秀なのかはっきりと分かるため、スポンサーの企業が得る宣伝効果は高まることになる。

■ターレットポイントの特性

■ターレットポイントの特性



ターレットポイントシステムにより、ACのパーツは接続されている。そのため、四肢や頭部パーツは接続箇所が変更できる。つまり腕部のパーツを脚部のパーツが接続されるべき場所に接続しても、動作はするのである。ただし機体のバランスが著しく悪くなるため、そのようにパーツ構成をする例はまず存在しない。

――詳しい解説をお願いします。

「冗談だよ、冗談。ACというのは兵器だよね。兵器というのは、あると使う、使うと争いの元になる。なら兵器が"究極に"人の役に立つには、壊れて使えなくなるのが一番だ……という冗談」

――究極に人の役に立つACについて聞いた訳ではありません。兵器としての究極のACを教えて下さい。

「すまない、冗談が過ぎたね。でもその問いは難しすぎて私には答えられない。究極とはいかないけど、研究者たちが次世代のACに採用するために開発を続けている技術についてなら答えられるよ」

――それは、例えばオーバードブーストがACに亜音速の飛行を可能とさせたように、ACに新しい、革命的な機能を持たせるものですか？

「そうだね、その通り。いま研究されているのは"無人化"だ。これは第1段階としてパイロットをACの外に置き、遠隔操縦させる。そして第2段階としてパイロットがいなくてもACがAIによる判断で独立して動くようにする。この技術が完成すれば、ACは間違いなく次の世代に入る。戦争で人が死なない時代だ。現在の技術ではどうしても無人機は人間が操るACに勝てない。しかし、それは判断力の問題であって、人間と同じ動きをAIがACにさせられない訳じゃない。10年後には人間に勝てる無人機が実戦に投入されると思う」

――無人機が実戦に投入されるとどうなりますか。

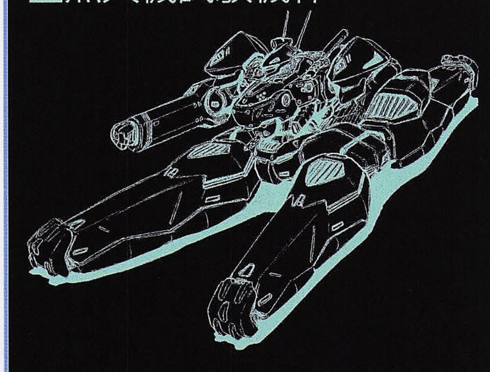
「実際に投入されてみないと分からないが、企業間の争いが激しくなる可能性はある。企業間の抗争というと血も涙もないイメージがあるが、それでも相手の社員を皆殺しにしたりはしない。人が死ぬのはいけないこと、という社会的な倫理観は働いているんだ。それが無人機対無人機が戦闘のメインになると、人が死なない。そのために抑制が働かず、結果抗争が激化するかもしれない。さすがに今以上にお互いを攻撃し合えば、企業の力は削れるだろう。そうすると、市民に衣、食、住が行き渡らなくなり、社会がまた混乱する」

――なるほど、わかりました。それに、無人機が主流になれば傭兵は皆廃業ですね。

「そうだね。だけど、この無人化は傭兵の斡旋を行なっているコンコードの希望でもあるんだ。ACが無人化するには、ACを動かすAIが要る。このAIが現在は人間のACパイロットより弱いが、将来的には人間と同等の実力を持つようになる。そうなった時に、コンコードはAIを作って売ろうとしているんだ。コ

■無人機試験機体

■無人機試験機体



画像はAIを搭載した無人機のテスト機体である。現状無人機といえば単純な警備ロボットだけで、ACの無人機はこの画像のようなテスト機体しか存在しない。その理由はAI開発技術の低さにある。つまり、現行のAIでは、ACのような操作が複雑な機体を実戦で活躍できる水準では動かせないのである。

スポンサー

現在のアリーナにも、企業とスポンサー契約を結んでいるランカーがいる。しかしそれは、いくばくかの資金とパーツを提供してもらい、機体にスポンサーの名前をペイントするぐらいで、ACを丸ごと用意してもらうようなことはない。敢えて言うなら、傭兵としての専属契約をメインとし、その流れでアリーナのスポンサー契約も結んでいることが多い。

新しいアリーナの形式

アリーナの形式が、スポンサーと選手が必ず契約する形式に変わると、現在のアリーナの運営方法では不都合が出る箇所も多い。例えば同じ企業をスポンサーとする選手が戦うことはあるのか、何人もの選手を抱えるスポンサーがすべての選手に同じACを与えると、アリーナの醍醐味のひとつであるACの多様性がなくならないか、といった問題である。これを解消するために、コンコードは新しいアリーナのレギュレーションを検討中である。そのレギュレーションいかんによっては、アリーナはスポンサーごとにチームを作り、リーグ戦を行なうような形になるかもしれない。

ンコードには豊富な実戦データと、アリーナランカーというサンプルがある。それを使って、アリーナランカーと同じ実力のAIを作るつもりなんだ。もしかしたら将来的には、アリーナランカーと同等の実力を持った無人機が、アリーナのチャンピオンになる日が来るかもしれない」

——それは未来のアリーナの話ですね。それでは現在はどうでしょう。現在のアリーナで使用されているACとそれ以外のACに性能差はありますか？

「性能差はない。アリーナと実際の企業に雇われる任務ではACの使用用途が違うので、パーツの選択が違うだけだ。作戦行動用にも、アリーナ用にも、パーツの選択ひとつで形を変える。それこそがコア理論の優れた点だね。ただ、企業がみずからスポンサーをしているランカーを活躍させるため、つまりそのランカーが活躍して自社の宣伝になるように、アリーナ専用の特殊なパーツを開発することはある。極まれにだけど……」

——そのようにアリーナ用に作られたパーツは通常のものよりも性能が高かったりするのでしょうか。

「開発のコストを度外視して作られているため性能は非常に高い。まず、いまの傭兵とアリーナの選手を掛け持ちする形ではなく、傭兵がアリーナの専門選手になる。その上で選手それぞれに企業がスポンサーとして付くような運営になれば、アリーナは現在よりもっと企業の宣伝の場としての意味合いが強まる。そうなれば選手のACは企業が用意するようになり、ほとんどが専用パーツで作られた高性能のACが開発されるだろう」



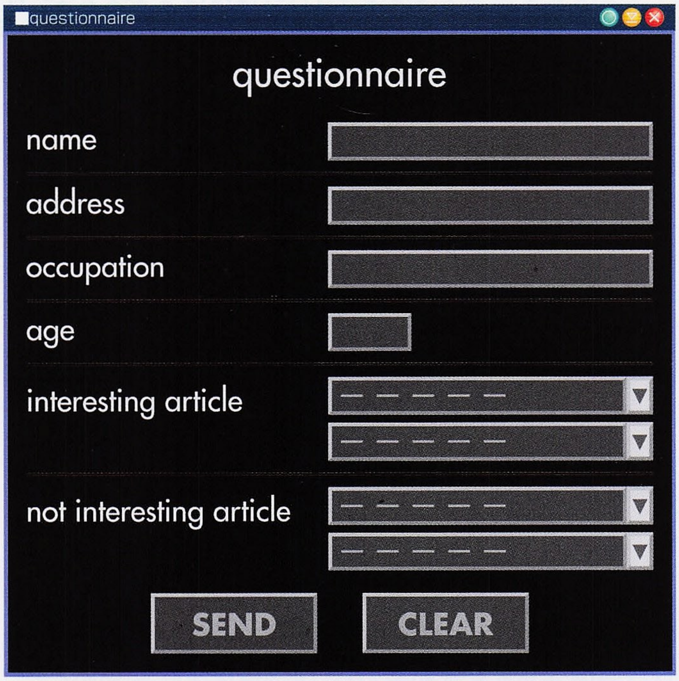
画像は数年前のアリーナランカー、メイトヒースの機体。人間ではなく亡霊だと噂されたメイトヒースは、時に強化人間を超越する動きを見せたという。ACだけを見ても究極のACが想定できない現代においては、このように強化人間を超えた究極のパイロットが駆るACこそが究極のACと呼べるのかもしれない。

——では、次にACを生産している企業についての話を伺いたいと思います。ACシェアは巨大企業の寡占状態となっていますが、これらの企業はACの売り上げに対する依存度が高すぎるように感じます。これらの企業がACの生産を少なくすることで、紛争を現在より少なくできると思うのですが、そのためにはどのような方策が必要でしょうか。

「いまよりももっと政府が大きな力を持つ必要があるだろう。政府が調停機関としてきちんと機能しなくては、企業の体質は変えられない。しかし、政府が力をつけるのを待たなくても、実はすでに企業のAC売り上げに対する依存度は年々減っている。これは、軍需産業以外の産業が近年の人口増加で軒並み好調だからだ。企業同士の争いはこの好景気に水を差すかもしれない。年々人類が生存可能な土地は広がっているし、人口はしばらく増え続けるだろう。もしかしたら、企業が争いを続ける必要性が薄れつつあるのかもしれない」

——それでは最後に、ACの兵器以外の利用法という点について聞かせて下さい。ACは兵器だということはお教えいただきました。しかしACの汎用性ならば、それ以外の使用法もできるように思えます。

「ACの兵器以外の利用法というならば、アリーナがそうだ。アリーナではACは兵器ではなく、スポーツの道具として扱う。アリーナがいまよりさらに市民に浸透すれば、ACは市民のなかから完全に兵器というイメージを払拭してスポーツの道具という地位を獲得するだろう。そうなればアリーナ以外にも競技が誕生し、ACスポーツという新たなジャンルが生まれる。そのなかには射撃のように武器を使う競技の他に、武器をまったく使用しないレースのような競技もあるに違いない。その時こそ、常に武装化していたACが、はじめて武装を必要としなくなるときだ。もしそうなれば、それはACの平和利用への大きな一歩となるだろう」



アーマード・コア EXTRA GARAGE VOL.1
ワールドクロニクル（上）

2005年9月24日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　青柳昌行
編集長　森　ユキ
副編集長　比企利至
業務部　青木孝道 / 中井優一
営業部　後藤　剛 / 酒井朋喜 / 堂前秀隆 / 高田聖

編　集　スタジオ因果横暴
執　筆　澤見　剛
デザイン　高島"disir"ヒロキ
撮　影　スタジオT
制　作　株式会社エンターブレイン メディアミックス書籍部
ホビー企画グループ

協　力　株式会社フロム・ソフトウェア

印　刷　共同印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電　話　0570-060-555（代表）

本体価格は外箱に表示してあります。

ISBN4ー7577ー2398ー9
Printed In Japan

本製品の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

株式会社エンターブレイン　カスタマーサポート

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

電話：0570ー060ー555

お問い合わせ受付時間：
月曜日～金曜日（土・日・祝は除く）12：00～17：00

Eメール：support@ml.enterbrain.co.jp

enterbrain